AUTORES Y MAESTROS DEL VIDEOJUEGO

Grandes maestros de las aventuras gráficas

Sara Fuerte Carrillo ◆ Alberto Galisteo Baena



eug
EDITORIAL SÍNTESIS

GRANDES MAESTROS
DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

PROYECTO EDITORIAL
VIDEOJUEGOS

Serie
AUTORES Y MAESTROS DEL VIDEOJUEGO

Coordinador:
Luis Navarrete Cardero

GRANDES MAESTROS DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Sara Fuerte Carrillo
Alberto Galisteo Baena





Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
http://www.sintesis.com

ISBN Univerdad de Granada: 978-84-3385-700-2
ISBN Editorial Síntesis: 978-84-9077-090-0
Depósito Legal: M. 2.474-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Índice

Prólogo

El videojuego ha tenido que soportar algunos de los mismos prejuicios que otros medios de comunicación y formas de entretenimiento, tales como el cine, la televisión, el cómic e incluso los juegos de rol. A ellos se les ha achacado (y se les sigue achacando) buena parte de la responsabilidad de muchos problemas de la sociedad, especialmente aquellos relacionados con la juventud y la infancia: violencia, baja moral, aislamiento social...

En el caso del videojuego y el cómic, también ha habido quien lo ha calificado de mero entretenimiento infantil, aunque la realidad es que buena parte de los jóvenes adultos que hace veinte años se acercaban a estos productos siendo niños, ahora los siguen consumiendo. Ante estas situaciones, un acercamiento serio y académico al videojuego ha tardado en llegar. Cuando ha ocurrido, en muchos casos ha sido desde un enfoque sociológico. En el ámbito anglosajón sí ha habido más acercamientos teóricos a la narrativa propia del videojuego, pero aún no hay una literatura teórica consolidada sobre el tema, a diferencia de lo que ocurre con el cine o la televisión.

Desde esta colección, queremos aportar nuestro granito de arena como académicos y, particularmente desde este libro, ahondar en el que fuera uno de los géneros estrella de su tiempo: la aventura gráfica.

Suele escucharse a menudo la errónea frase de que en los videojuegos todo es violencia. Lo cierto es que siempre ha existido una alternativa en el mercado a ese tipo de títulos.

Miguel Vallejo, en su reportaje *Juegos y videojuegos* para el primer volumen de *Mondo Pixel*, sitúa a *Nim* (1951) como el primer videojuego, al que califica como "un aburrido juego matemático". También habla de

OXO, una emulación del tres en raya en un ordenador ESDAC. Finalmente, a finales de la década de los cincuenta ya apareció *Tennis for Two* (Willy Hottingbotham, 1958), título que fue el "embrión de *Pong* (Nolan Bushnell, *Atari*, 1972), considerado erróneamente el primer videojuego de la historia" (Vallejo, 2008: 16).

En realidad, en 1947 ya hubo un primer acercamiento al videojuego. Es conocido popularmente como *Lanzamiento de misiles* y utilizaba tecnología militar para simular la trayectoria de unos misiles hacia unos objetivos hipotéticos, pero no llegaba a haber un juego propiamente dicho.

Sea como sea, la tecnología evolucionó, se estableció un auténtico mercado de videojuegos y apareció *Death Race* (Howell Ivy, *Exidy*, 1976), un juego que consistía en carreras de coches en los que había que atropellar a unos supuestos "gremlins". Llamar a los sujetos a los que se atropellaba "gremlins" fue en realidad fue la excusa que utilizó la desarrolladora cuando le llovieron críticas por el contenido violento de su juego. En cualquier caso, con la poca capacidad gráfica de la época resulta difícil discernir si efectivamente eran criaturas fantásticas o seres humanos. *Death Race* fue el primer gran videojuego violento de la historia, un tipo de juegos hoy día muy presentes en el mercado. No obstante, en paralelo se iban desarrollando juegos que planteaban otro tipo de desafíos al jugador, como las aventuras conversacionales que posteriormente dieron lugar a las aventuras gráficas.

Veremos cómo la paciencia, el ingenio y el intelecto se convirtieron en las armas del jugador para superar los retos de estos juegos y cómo la narrativa de los mismos se fue adaptando para fomentar el uso de estas herramientas. Igualmente, también repasaremos cómo desde finales de los años noventa y principios del siglo XXI, aproximadamente, el género sufrió un declive en popularidad, al tiempo que se rebajaba el nivel de exigencia del usuario de videojuegos, perdiendo éstos en la calidad de sus desafíos.

El presente libro está dividido en dos partes bien diferenciadas. La primera es breve y se centra en conceptos teóricos. Comenzamos hablando de hipertexto, linealidad y otros conceptos relacionados con la base del videojuego. Luego nos adentramos más en los conceptos esenciales de videojuego y de aventura gráfica, definiendo qué aspectos nos pueden ayudar a distinguir el género de otros.

En la segunda parte, más extensa, dedicamos varios capítulos a diversos autores y estudios de desarrollo. Aprendemos su características particulares y sus puntos en común, además de ver la evolución del género a través del tiempo gracias a los aportes de los distintos creadores.

Finalmente, hacemos un repaso a la situación actual del género y su posición en el mercado. Apuntamos cómo las condiciones que propicia Internet, tales como la distribución digital y la financiación colectiva, afectan el desarrollo de aventuras gráficas no sólo desde el punto de vista comercial, sino también narrativo.

Para este trabajo, ha habido distintos tipos de fuentes de información a los que se ha recurrido. Por un lado, está el obvio uso de los videojuegos estudiados para su análisis. Para el enfoque más teórico, aunque en algunos casos se ha recurrido a literatura académica más tradicional, en otros ha habido que acudir a prensa especializada y medios digitales, ya que hay ciertos temas que todavía no se encuentran en libros de texto.

1

Antecedentes de la aventura gráfica

1.1. ¿Qué es un texto?

La pregunta puede resultar innecesaria, pues su obvia respuesta no merece ni siquiera el planteamiento de la misma. No obstante, tenemos que contextualizarla en el marco de la teoría y la crítica cultural, donde nos estamos moviendo y donde pretendemos adoptar una actitud académica sobre el mundo del videojuego. Por ello, antes de entrar de lleno en nuestro análisis de las aventuras gráficas y el estilo personal de sus creadores, debemos detenernos a abordar, aunque sea brevemente, algunos conceptos teóricos estrechamente relacionados con el videojuego.

El primero de esos conceptos es el de texto, a partir del cual hablaremos de hipertexto, cibertexto, linealidad, no linealidad y multilinealidad. Sobre estos temas se ha escrito y debatido mucho, por lo que un nuevo estudio en profundidad de todo lo que otros teóricos han propuesto resultaría en un escrito innecesario y excesivamente largo que nos desviaría demasiado de nuestro objetivo principal, las aventuras gráficas. Por ello, para dar los antecedentes necesarios en este libro pero sin extendernos demasiado, nos centraremos en los trabajos de Espen J. Aarseth y Gunnar Liestøl para el libro *Teoría del hipertexto*, compilado por George P. Lan-

dow. Sus escritos ya hacen un repaso de otras teorías mantenidas por otros autores y nos permitirá rescatar algunas ideas así como rebatir otras que consideramos menos acertadas.

Ahora, retomemos nuevamente la pregunta, ¿qué es un texto? Aarseth define el texto en tres puntos. Por un lado, afirma que "un texto es lo que se lee", refiriéndose a "las palabras y frases que (...) van produciendo significado". Por otro, dice de él que es "un mensaje imbuido de los valores e intenciones de un escritor, género o cultura dados". Finalmente, lo define como una "secuencia fija de componentes (principio, medio y final) que no puede cambiar, aunque sí puede hacerlo su interpretación". (Aarseth, 1997: 1).

Además de esto, el autor nos habla de dos características inseparables del texto: es "informativo e interpretable". Esto nos dará las claves para dar nuestra propia definición, que busca ser más simple. Nosotros hablaremos aquí de texto como texto cultural, entendiendo por éste una obra realizada por uno o varios creadores con el propósito de contar algo, ya sea relatar una historia y/o expresar sentimientos. A menudo contiene un propósito económico y se convierte en producto de la industria cultural. Dicho de otra forma, un texto no es más que una novela, una película, una canción, un poema, un cómic, un videojuego... La obra debe tener un carácter acabado. Por ejemplo, un guion de cine, aunque innegablemente es un texto escrito, no lo incluiríamos en nuestra definición crítica de texto, pues es una obra inconclusa; es una herramienta para crear un texto cultural: la película.

La relación entre el contenido y el continente del texto es fundamental para entender el concepto. Al fin y al cabo, el contenido se adapta al continente a la vez que el continente busca contenidos. El continente es el medio, el soporte físico por el que el texto llega al receptor. El contenido es el mensaje que lanza el texto con un lenguaje concreto, pero no es el texto en sí. No entendamos aquí por lenguaje el idioma de un país, sino el conjunto de elementos y convencionalismos que se utilizan para crear una obra perteneciente a un medio concreto (el lenguaje cinematográfico, el lenguaje del cómic, etc.). Por ejemplo, una novela es un texto y una película que la adapte es otro. El argumento puede ser básicamente el mismo, pero el continente cambia radicalmente el lenguaje en el que se expresa. En este caso, además, hablaríamos de la novela como texto original o canónico y de la película como texto derivado o adaptado.

Ahora bien, nos encontramos con contenidos que pueden presentarse en distintos continentes, ya que un mismo lenguaje puede interpretarse en

distintos formatos. Pongamos un ejemplo. El cine utiliza un lenguaje audiovisual concreto y una película puede verse en una sala cinematográfica o en un televisor, igual que ocurre con la literatura, que puede leerse en papel o en libro electrónico.

El caso de la literatura es muy curioso. Miremos un relato de Edgar Allan Poe. El relato será el mismo si lo ponemos en un folio o en un libro electrónico. Pero si ese mismo relato lo leemos en la edición ilustrada por Benjamin Lacombe, casi podríamos empezar a hablar de una obra derivada, puesto que en ese caso también estaríamos "leyendo" el trabajo del artista y conociendo su interpretación. Se añade un nuevo lenguaje al de la literatura, el de la ilustración, alterando el contenido y dificultando su traspaso a otro continente.

1.1.1. Texto lineal y texto no lineal

Grosso modo, un texto lineal es aquel que se presenta de forma cronológicamente ordenada, mientras que el no lineal altera tal orden. Para entender mejor todo esto, primero hemos de detenernos en los conceptos de historia y discurso. Para ello, repasaremos el trabajo de Seymour Chatman.

El teórico resume la propuesta de la teoría estructuralista, según la cual historia y discurso son las dos partes fundamentales de toda narración. La historia, a su vez, se compone de una cadena de sucesos (los acontecimientos que se narran) y de los existentes, esto es, personajes y demás elementos participantes. El discurso, por su parte, queda definido como la forma en la que se cuenta esta historia. "Dicho de una manera más sencilla, la historia es el *qué* de una narración que se relata, el discurso es el *cómo*" (Chatman, 1990: 5). Emulando a este mismo autor, a continuación presentamos un cuadro para esquematizar estos conceptos.

CUADRO 1.1. *Historia y discurso*

Narración		
Historia		Discurso
Cadena de sucesos	Existentes	–

Liestøl afirma que "en una película o una novela, la línea del discurso *siempre* es lineal" (Liestøl, 1997: 15). Al fin y al cabo, el orden en que el emisor decide contar su historia (aunque los sucesos estén planteados de forma desordenada cronológicamente) es, en principio, inamovible. La no linealidad se establece en el orden de la cadena de sucesos. Por ejemplo, *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) sigue teniendo, como cualquier película, una línea del discurso lineal que comienza con los personajes de Ringo y Yolanda en una cafetería. Después, va dando saltos atrás y adelante en el tiempo de la cadena de sucesos hasta volver al mismo lugar para concluir. Ese particular orden en la cadena de sucesos otorga no linealidad; no obstante, el discurso siempre es el mismo: primero tenemos la secuencia de Ringo y Yolanda, luego Vincent y Jules van a por el maletín, a continuación Vincent cena con Mia, posteriormente Butch y Marsellus tienen su desencuentro y finalmente Vincent y Jules se encuentran con Ringo y Yolanda. Los acontecimientos no ocurren en ese orden, pero el cineasta nos los cuenta así.

Al hablar de un videojuego, el tema que más nos interesa aquí, la no linealidad, también viene dada por el discurso, pues el jugador toma un papel activo en la construcción del mismo y puede determinar el orden de determinados acontecimientos (en mayor o menor medida dependiendo de cada caso en particular). Por otro lado, también hablaremos próximamente de multilinealidad. Para ayudar a la comprensión del concepto, adelantamos una breve definición. La multilinealidad se encuentra en los textos culturales compuestos a su vez de textos menores, que varían más o menos los unos de los otros. Por ejemplo, un videojuego en el que la historia se va modificando según las decisiones tomadas por el jugador.

A continuación hablaremos del hipertexto y el cibertexto. Esto nos permitirá comprender mejor la naturaleza de los videojuegos y la figura del receptor activo.

1.1.2. Hipertexto y cibertexto

Aclarado el concepto de no linealidad, podemos empezar a hablar de hipertextos y cibertextos, ideas directamente relacionadas con el videojuego. Aarseth define el hipertexto como "una conexión directa entre una posición en el texto y otra". Para él, ésta sería la idea básica, pero añade dos acepciones más.

Por un lado, afirma que se puede hablar de hipertexto como ese mismo concepto anterior "implementado, normalmente, en una aplicación informática llamada sistema de hipertexto". Finalmente, da una explicación algo más concreta de lo que puede considerarse hipertexto, al decir que es un texto incorporado en uno de los sistemas comentados en la definición anterior. Es decir, podríamos hablar de hipertexto como un texto soportado por un sistema que permita al usuario ir uniendo las distintas partes de dicho texto. Esto puede chocar con la definición que da el mismo autor de cibertexto, al decir que "es un texto que se modifica solo, en el que sus elementos y componentes son controlados por un inmanente agente cibernético, mecánico o humano". Es en la expresión "se modifica solo" donde está la diferencia clave entre hipertexto y cibertexto, pero también donde podríamos considerar que se ha cometido un error. El cibertexto necesita de la intervención del receptor para sufrir esa modificación. El cibertexto se transforma a través de las decisiones que toma el receptor a la hora de leer los fragmentos que lo componen.

Nosotros proponemos considerar al cibertexto como un tipo de hipertexto. Definimos el hipertexto como aquel texto en el que el receptor toma un papel activo para unir las distintas partes que lo componen, pudiendo modificarse ese texto a raíz de las acciones del receptor. Por su parte, el cibertexto queda aquí definido como el hipertexto que está implementado por una máquina, pudiendo resultar en obras tales como un relato interactivo o un videojuego.

En los textos más tradicionales, el receptor ejerce siempre un papel pasivo. Lee, escucha y ve, pero no se implica en el desarrollo del discurso más allá de estas simples acciones. Sin embargo, con el hipertexto y el cibertexto, el receptor medita sobre el mensaje que está recibiendo y toma una serie de decisiones para que la historia continúe, algo que se pone aún más de manifiesto cuando hay más de una posibilidad para su desarrollo.

Este es el tipo de público que hay en el mundo de los videojuegos. No es pasivo, no se sienta a contemplar la historia: el jugador la vive, la hace suya, se involucra y lleva al personaje protagonista por el camino que ha de recorrer. Algunas corrientes de pensamiento afirman que un texto no se completa hasta que no es percibido por un público, pues el proceso de comunicación no puede estar finalizado si el mensaje no pasa del emisor al receptor. No obstante, la novela no deja de existir porque nadie la lea. Está escrita y contiene un mensaje completo.

En el caso de los videojuegos, por el contrario, la obra constituye un amplio conjunto de elementos que necesitan de la actuación del jugador para reunirse y conformar el discurso. Ese discurso no se completa solo, como receptores no podemos mantener una actitud completamente pasiva, o quedará interrumpido. Por eso, calificaremos a este tipo de receptor como activo.

Este receptor activo encaja perfectamente con la *"funcionalidad-usuario"* de la que habla Aarseth al referirse al público y su relación con los textos no lineales. Según el autor, el uso de estos textos "puede describirse en términos de cuatro funciones activas de retroalimetación: la *exploratoria*, en la que el usuario decide qué "camino" tomar; la de *representación de rol*, en la que el usuario asume una responsabilidad estratégica respecto a un "personaje" en un "mundo" descrito por el texto; la de *configuración*, en la que los componentes y elementos están parcialmente elegidos por el receptor; y la *poética*, en la que los actos, diálogos o diseños del usuario tienen motivaciones estéticas. No hay ni un solo punto de estos cuatro que no se ajuste perfectamente con el perfil de los jugadores de videojuegos.

En el capítulo siguiente veremos cómo la implicación del público con el videojuego es tan diferente a la del resto de textos que da lugar a una figura nueva, la del receptor semipasivo.

1.2. Los precursores de las aventuras gráficas

En el año 1975, Will Crowther desarrolló la primera aventura conversacional o aventura de texto para ordenador. Su objetivo no era otro que crear un juego que pudiesen disfrutar sus hijas, de quienes se sentía distanciado tras divorciarse de su esposa. Sin proponérselo, creó un género de videojuegos que, a su vez, puso la primera semilla para el nacimiento de las aventuras gráficas.

Esta primera aventura se conoce simplemente como *Adventure* (Will Crowther, 1975). Durante muchos años, fueron apareciendo multitud de juegos variantes de este mismo. En 1976, otro informático llamado Don Woods fue el primero que amplió el juego, tras haber recibido previamente el visto bueno de Crowther. Woods y Crowther son considerados como los padres de las aventuras conversacionales.

Ya en este primer título se establecieron las convenciones y los elementos de este tipo de juegos, que se desarrollarían especialmente entre finales de los setenta y principios de los ochenta. El juego no contaba con ningún tipo de gráficos. En la pantalla, solo aparecía un texto que describía una situación (en este caso, se trataba de una ambientación de fantasía). El texto interpelaba directamente al jugador, al "tú" ("*you*"), preguntándole qué quería hacer. La mecánica de juego era superar una serie de obstáculos resolviendo puzles integrados en la historia hasta alcanzar el objetivo final. Para ello, el jugador tenía que introducir los comandos oportunos para hacer un número limitado de opciones: moverse, mirar, coger, etc. De esta forma, se establecía un diálogo con la máquina, que, muy a menudo, no entendía lo que el jugador le estaba diciendo.

Paralelamente al éxito de estos juegos, surgió otro fenómeno importante en el campo del hipertexto. En 1979, el sello editorial Bantam Books lanzó su colección *Choose your own adventure* o, como se conoce en España, *Elige tu propia aventura*. Estos libros-juego presentaban al lector una historia, en principio como cualquier novela, pero con la particularidad de que en ciertos momentos se presentaban varias opciones del siguiente estilo.

- Si quieres que el protagonista siga el camino A, ve a la página 70.
- Si quieres que el protagonista siga el camino B, ve a la página 83.

La colección gozó de una enorme popularidad durante los años ochenta y noventa, vendiendo relatos de aventuras, principalmente dirigidos a niños y jóvenes, en los que el lector se convertía en receptor activo. Las opciones eran múltiples, construyéndose así diferentes historias a partir de un solo hipertexto que incluía hasta distintos finales.

A raíz de este planteamiento de hipertexto, podemos hablar del concepto de multilinealidad, que hemos comentado con anterioridad. Liestøl defiende que "la flexible conexión de linealidades intersectadas y dependientes del contexto debería concebirse, según sugiere Landow, como multilineal y multisecuencial, en vez del negativo no lineal y no secuencial". Nosotros, sin embargo, proponemos hacer una distinción entre no lineal y multilineal. Seguiremos considerando no lineal la narración desordenada, como hemos visto anteriormente con la película *Pulp Fiction*. Por otro lado, tomaremos como multilineal aquel hipertexto en el que tengan cabida varias líneas argumentales cruzadas o no entre sí que permitan crear textos más pequeños. Hablando de un hipotético libro de *Elige tu propia aventura*, que sería el hipertexto, tendríamos

dentro de él diferentes textos: en uno el héroe consigue su objetivo; en otro lo consigue el antagonista; en un tercero, no lo consiguen ninguno de los dos... Las variaciones en la trama pueden afectar tanto al final como al desarrollo del relato.

En videojuegos tenemos distintos ejemplos de multilinealidad. Por un lado, están los juegos en los que hay una historia principal que hay que completar para progresar y varias secundarias que son opcionales. Por tanto, el jugador tiene la opción de explorar varias linealidades. Si queremos un ejemplo, podemos mirar a *Fallout 3* (Todd Howard y Emil Pagliarulo, Bethesda Studios, 2008). Por otro lado, hay una clase de juegos en los que hay una mecánica de toma de decisiones más importante, que acaba afectando en mayor o menor medida en el desarrollo de la trama, modificando cosas como las relaciones del protagonista con los personajes secundarios. Un juego de este estilo y del que hablaremos más en profundidad más adelante es *The Walking Dead* (Telltale Games, Jake Rodkin y Sean Vanaman, 2012).

1.2.1. Aventuras conversacionales ilustradas

Ken Williams, fundador junto con su esposa Roberta, de la popular compañía de videojuegos Sierra On-Line, se hizo con una copia entre finales de los setenta y principios de los ochenta de *Colossal Cave*, la versión que Don Woods lanzó en 1977 del juego *Adventure*. Roberta siempre había sido una gran aficionada a los relatos de fantasía (como su posterior trabajo en aventuras gráficas dejaría patente) y, a través de este título, comenzó a aficionarse a los juegos de ordenador.

Tal y como explica Jónatan Sark en su reportaje *Roberta Williams: La Mujer Sierra*, tras acabar *Colossal Cave*, Roberta "buscó otros juegos similares, las famosas aventuras conversacionales, pero ninguna la parecía suficiente. El único recurso posible era crearlas ella misma" (Sark, 2010: 18).

De esta manera, comenzó su carrera profesional en la industria del videojuego la que ha sido una de las figuras más influyentes del medio. En el mismo año 1980 y con Ken Williams como programador, Sierra On-Line lanzó al mercado su primera aventura conversacional, *Mystery House* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1980). Pero Roberta no se limitó a copiar el modelo impuesto por las aventuras aparecidas hasta la

fecha. Para empezar, cambió la fuerte tradición de las aventuras de fantasía medieval por un relato de misterios y asesinatos. Y lo más importante: introdujo gráficos (figura 1.1).

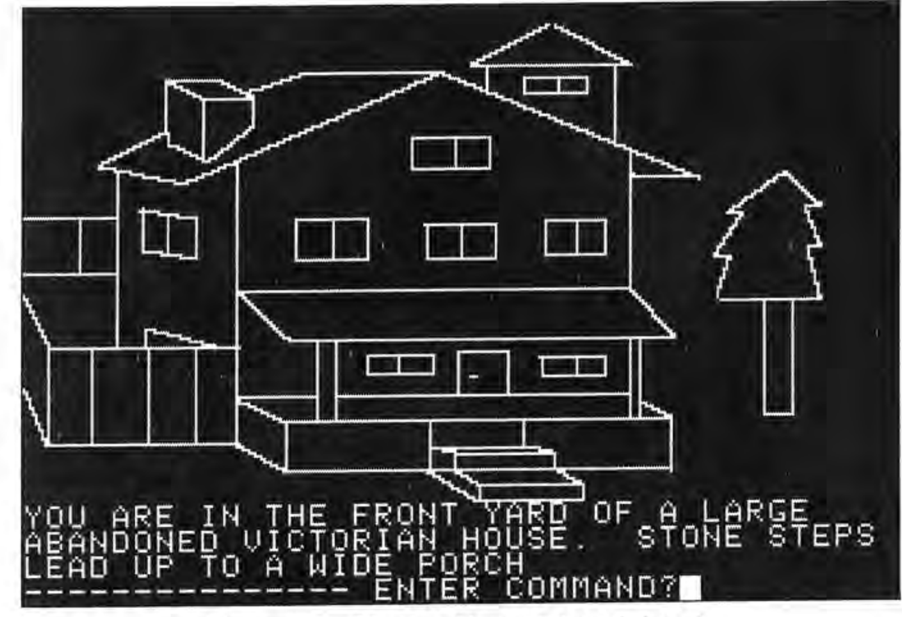


Figura 1.1. *Mystery House* (© Activision).

Como comentaremos más adelante, estas imágenes eran completamente ilustrativas. El jugador no interactuaba con la imagen y el juego seguía radicando en el texto, pero estas ilustraciones, por simples que fueran, servían para contextualizar mejor la historia para el usuario y enriquecer así la experiencia de juego. A *Mystery House* le siguieron otros títulos como *The Wizard and the Princess* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1980), que volvía a los cuentos de hadas y la fantasía medieval que tanto gustaban a Roberta Williams.

Mientras Roberta iba desarrollando juegos, más ideas innovadoras se le iban ocurriendo. No era programadora, así que su visión no se veía condicionada por las ideas preconcebidas de quien pasa toda su jornada laboral

enfrentándose a las limitaciones técnicas. Simplemente quería que el juego hiciera algo y lo pedía. Ken servía de intermediario entre ella y el resto de programadores, que normalmente reaccionaban con sorpresa y estupor ante las disparatadas peticiones de Roberta. Pero, finalmente, lo hacían.

Con la creatividad de Roberta y el buen hacer de los programadores de la compañía, los videojuegos que lanzaban al mercado eran cada vez más avanzados tecnológicamente. Paso a paso, por fin llegaron a hacer que los gráficos cumpliesen algo más que una función ilustrativa. El juego pasó a desarrollarse en una imagen en movimiento que retrataba en tiempo real al héroe y sus acciones. El texto seguía siendo una parte importante del juego, pero ahora era una herramienta más, no el grueso del producto. Esta fue la principal innovación de *King's Quest: Quest for the Crown* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1984), la primera aventura gráfica de la historia del videojuego.

1.3. Los juegos de este capítulo

Videojuego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Nim	–	–	1951
OXO	–	–	–
Tennis for Two	Willy Hottingbotham	–	1958
Pong	Nolan Bushnell	Atari	1972
Adventure	Will Crowther	-	1975
Death Race	Howell Ivy	Exidy	1976
Colossal Cave	Don Woods	–	1977
Mystery House	Ken Williams y Roberta Williams	On-Line Systems	1980
The Wizard and the Princess	Roberta Williams	On-Line Systems	1980
King's Quest: Quest for the Crown	Roberta Williams	Sierra On-Line	1984
Fallout 3	Todd Howard y Emil Pagliarulo	Bethesda Studios	2008
The Walking Dead	Jake Rodkin y Sean Vanaman	Telltale Games	2012

2

¿Qué son las aventuras gráficas?

2.1. Definiendo un género

Entrar en el terreno de la teoría narrativa sobre la clasificación de géneros puede ser algo tedioso y farragoso. Si nos metemos en el mundo de los videojuegos, un medio todavía joven y cuya aproximación académica es aún escasa, la tarea se complica más. En este capítulo, intentaremos dilucidar qué elementos diferencian unos videojuegos de otros y cuáles de ellos influyen o no en la clasificación de géneros; después veremos en qué forma esos elementos son representativos de la aventura gráfica para, finalmente, dar una definición de dicho género.

Para hacer todo esto, primero daremos nuestra propia definición de videojuego y por el camino nos encontraremos con juegos cuyas peculiares características pueden llegar a hacer bastante debatible si se trata o no de aventuras gráficas.

2.1.1. ¿Qué es un videojuego?

Entenderemos por videojuego un juego cuya representación y desarrollo se plasma en una o varias pantallas; a él pueden jugar una o varias personas, por turnos o de manera simultánea, a través de uno o varios controla-

dores; su representación, además, tiende a ser en imágenes en movimiento, aunque no siempre ha ocurrido así.

Algunos de los primeros videojuegos eran aventuras conversacionales (de las que ya hemos hablado) cuya representación consistía únicamente en texto. Un teclado ejercía de controlador para que el usuario jugara. Aunque no había propiamente un vídeo (entendido como imágenes en movimiento), se jugaba a través de una pantalla.

Algunas de estas aventuras evolucionaron hasta incluir imágenes fijas acompañando al texto. Es el caso de *Mystery House* (Ken Williams y Roberta Williams, Sierra On-Line, 1980). En este juego, las imágenes resultaban algo ilustrativo, anecdótico y atractivo, pero no llevaban el peso de la representación de la aventura, que seguía recayendo en el texto. Una vez más, nos topamos con un tipo de productos que, aunque no contenían imágenes en movimiento, se incluyen en el medio de los videojuegos.

Para que un producto se considere videojuego, es vital que el propio juego no se desarrolle fuera de la pantalla. Por ejemplo, los juegos de mesa de la marca *Atmosfear* incluían vídeos en los que un personaje ficticio daba instrucciones a los jugadores. Sin embargo, el juego se seguía desarrollando sobre el tablero. Si en lugar de un vídeo se hubiese dado un guion para ser interpretado por uno de los jugadores, el juego se desarrollaría igual. Sí cambiaría, sin embargo, la experiencia de juego, es decir, el cúmulo de sensaciones y acciones de cada jugador.

En este sentido ha innovado mucho en los últimos años la compañía Nintendo, que con sus plataformas Nintendo DS, Nintendo 3DS, Wii y Wii U ha ampliado el abanico de posibilidades de la experiencia de juego que pueden ofrecer los desarrolladores. Con estas consolas, el usuario debe a veces soplar, pegar puñetazos al aire, agitar los brazos, mover el mando de control... Otras empresas, como Microsoft, han hecho cosas similares como el Kinect, que reconoce los movimientos del usuario para controlar el juego. Pero en todos los casos, el juego queda contenido en la pantalla, lo que cambia es la forma de controlarlo e influir en el mismo.

2.1.2. Diferenciando un videojuego de otro

Se habla de géneros cuando dentro de un mismo medio (literatura, cine, cómic...) hay obras/productos que comparten una serie de características

que permiten reunirlos en un grupo, que a su vez se diferencia de otros grupos cuyas obras mantienen otros puntos en común. La clasificación de géneros atiende en ocasiones a interpretaciones subjetivas, pues así ocurre con la teoría crítica en general. Como dice Paul Hernadi, es cierto que esto puede hacernos caer en un "relativismo extremo" (Hernadi, 1978: 8). Por ello "el crítico no reclamará validez universal para sus conceptos genéricos". Al fin y al cabo, y continuando con Hernadi, "el estudio de los géneros no debe convertirse en un fin en sí mismo sino servir como medio para una comprensión más completa de las obras específicas y la literatura como un todo". Aunque Hernadi esté hablando aquí exclusivamente de literatura, lo cierto es que se trata de algo aplicable a cualquier medio.

El género puro es difícil de encontrar. No obstante, la teoría crítica debe centrarse en "las observaciones genéricas como "'tipos ideales' (...) a los cuales las obras (...) corresponden en grados variables". Así, nos encontramos con la llamada hibridación, en la que una obra tiene características de varios géneros. Un ejemplo sería la ciencia ficción de acción, como puede ser la película *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Lana Wachowski, 1999). A su vez, también existen grupos más pequeños denominados subgéneros. Una muestra muy clara sería el *slasher*: películas del género de terror que comparten la presencia de al menos un asesino en serie cuyas víctimas, protagonistas del film, tienden a ser jóvenes adultos o adolescentes. Una muestra popular de este tipo de cine es *Scream* (Wes Craven, 1996).

En el cine, uno de los medios que más influyen actualmente en los videojuegos, los géneros y subgéneros suelen clasificarse por su temática e historia, dejando en segundo lugar los aspectos técnicos y formales. Sin embargo, cuando hablamos de géneros y subgéneros dentro de los videojuegos, se tienen en cuenta estos y otros elementos.

- *Mecánicas de juego*. Es uno de los puntos más importantes a la hora de diferenciar un videojuego de otro. Se trata de las reglas y los objetivos del juego. ¿Debe el jugador resolver puzles o matar a sus enemigos? Esos enemigos (si los hay), ¿aparecen varios a la vez o uno a uno? ¿El objetivo es llegar del punto A al punto B evitando obstáculos físicos? ¿Hay que resolver un enigma para sortear tales obstáculos o basta la habilidad para controlar al avatar de manera rápida y eficiente? ¿El videojuego simula a otro tipo de juego, como un deporte o un juego de mesa? ¿Se trata de gestionar los recursos y necesidades de un lugar, como un negocio o una

ciudad? Definiendo todos estos elementos claramente empezamos a distinguir diferentes géneros y subgéneros: plataformas, lucha, *beat'em up*, estrategia, simulación deportiva...

- *Perspectiva*. ¿Qué ve el usuario? Si ve lo mismo que el personaje jugador, hablamos de perspectiva en primera persona. Dentro de los videojuegos de acción, este punto ha definido un subgénero de mucho éxito, los juegos de disparos en primera persona o, como se conoce más comúnmente, *first person shooter* (*FPS*). Uno de los mayores éxitos comerciales de este tipo de juegos es *Call of Duty* (Zied Rieke, Infinity Ward Inc., 2003).

  Por el contrario, si el receptor ve desde una distancia relativamente cercana al personaje y su entorno más inmediato, nos encontramos ante una perspectiva en tercera persona. Una muestra es el famoso *Tomb Raider* (Toby Gard, Core Design, 1996).

  Dentro de la perspectiva en tercera persona, hay otras variantes a tener en cuenta. Por un lado, está la modalidad *side-scrolling*, en la que la imagen suele desplazarse horizontalmente por el escenario de forma paralela al personaje jugador, que se muestra de perfil. A veces, la imagen también se mueve de manera vertical si el protagonista debe subir a una altura que queda fuera de visión o se mueve más rápido que el avatar para dificultar el juego. Se utiliza principalmente en juegos 2D y es muy común en el género de plataformas, siendo probablemente el título más representativo el de *Super Mario Bros* (Shigeru Miyamoto, Nintendo, 1985) (figura 2.1).

  También dentro de la perspectiva en tercera persona está la variante *top-down*, que ofrece una perspectiva cenital del personaje y el terreno. Fue muy popular en *shooters* en 2D así como en los RPG (*Role playing games*), como *The Legend of Zelda* (Takashi Tekuza y Shigeru Miyamoto, Nintendo, 1986).

  Hay otro tipo de perspectiva llamada isométrica, que ofrece una vista amplia de espacio en el que se mueven un conjunto extenso de personajes que a menudo son múltiples avatares que se van intercalando o simultaneando, a veces a elección del jugador y otras por el desarrollo del juego. Es muy común en simuladores, como el social *The Sims* (Will Wright, Maxis Software, 2000). También se usa mucho en juegos de estrategia, por ejemplo, en *Age of Empires* (Brian Reynolds y Bruce Shelley, Ensembled Studios, 1997).

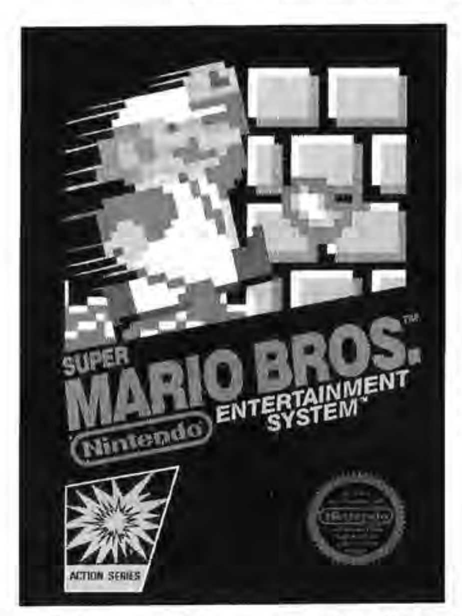


Figura 2.1. *Super Mario Bros.* (© Nintendo).

- *Historia*. El argumento de un videojuego no siempre es identificativo de un género, aunque sí en ocasiones. Hablamos tanto del contenido de esa historia como del enfoque que se le da. A veces, la trama es una mera excusa para contextualizar y ambientar un videojuego, como en la saga de *Super Mario Bros*; otras afecta directamente a las mecánicas o a la experiencia de juego, como ocurre en el género *survival horror*, un género que bebió mucho en sus orígenes de la aventura gráfica. Hasta tal punto llega que su principal precursor, *Alone in the Dark* (Frédérick Raynal, Infogrames Europe, 1992) se halla a medio camino entre la aventura gráfica y en lo que posteriormente se convirtió el *survival horror* con el primer *Resident Evil* (Takahiro Arimitzu y Isao Ōishi, Capcom, 1996).
- *Gameplay e interfaz*. En cierta forma, estamos ante mecánicas del juego o, al menos, un elemento que es consecuencia directa de ellas. Aquí hablamos de la forma en que el receptor interactúa con el videojuego, cómo controla al avatar o avatares y la manera en

que influye en el desarrollo de la historia. A este concepto también se le conoce como *jugabilidad*. Puede darse a través de la elaborada interfaz de los juegos de estrategia para gestionar una nación, controlando directamente a los personajes jugadores o controlándolos de manera indirecta al estilo, por ejemplo, de la mecánica *point and click* típica de las aventuras gráficas.

Pero ¿qué diferencia hay entre un control directo y uno indirecto? En el control directo, el usuario maneja al avatar de manera inmediata a través de un dispositivo o conjunto de dispositivos (un mando de videoconsola o la conjunción del ratón y el teclado en PC, por ejemplo). Cada tecla corresponde a una acción que el personaje puede realizar y éste las lleva a cabo de manera prácticamente simultánea. Es decir, si el jugador pulsa la tecla de salto, el avatar salta automáticamente. Cuando hablamos de acciones de desplazamiento, las teclas indican la dirección en que se mueve el personaje, que irá en dicha trayectoria mientras esas teclas estén pulsadas, pudiendo cambiar en cualquier momento a voluntad del jugador (aunque siempre dentro de los límites marcados por el propio juego).

Sin embargo, con el control indirecto el movimiento es más lento. El usuario introduce las órdenes y entonces son acometidas por el personaje. En el caso de las primeras aventuras gráficas, estas órdenes se introducían con texto, heredando el método de las aventuras textuales. Más tarde, con la llegada del motor SCUMM, se introdujo el sistema *point and click*, ideal para el ratón de los ordenadores. Con él, el usuario se limitaba a señalar un comando de una lista predefinida, hacer clic sobre él, señalar el lugar u objeto del escenario donde quisiera realizar esa acción y finalmente hacer clic también en ese punto. Con el tiempo, el sistema se ha ido haciendo aún más simple, hasta el punto de que algunos juegos solo muestran los comandos que se pueden realizar con el objeto sobre el que se pasa el puntero del ratón.

También se ha dado el caso de un control semidirecto, en el que el desplazamiento del avatar se hace de forma directa pero el resto de acciones de forma indirecta, bien a través de texto o bien con el sistema *point and click*.

2.2. Entonces, ¿qué es una aventura gráfica?

Ya hemos hecho un rápido repaso a los principales elementos para definir un género dentro del videojuego. Ahora, podemos tomarlos e intentar definir lo que es una aventura gráfica.

Al hacerlo, nos encontramos con una característica curiosa del enfoque academicista. Primero se realizan los videojuegos, después se hace una clasificación por parte del público y los desarrolladores y, finalmente, desde un punto de vista académico, se toman los principales juegos que se defienden como pertenecientes a un determinado género para definir claramente el género en cuestión. Ahora bien, puede ocurrir, y de hecho ocurre, que al hacerlo nos demos cuenta de que algunos títulos que se incluían en una determinada categoría en realidad no corresponden del todo a ésta, encontrándonos con juegos que son otra cosa diferente, normalmente algún tipo de hibridación entre el género que estudiemos y otro distinto.

Todo esto no es más que una cuestión que ha venido dando problemas a críticos y teóricos desde hace muchísimo tiempo. Paul Herdani afirmaba que "la secuencia diacrónica en que se leen e interpretan las obras literarias tiene una repercusión considerable en los conceptos de género". Es decir, cuando nos enfrentamos a una obra de un género cualquiera, la recepción que nos llegue de la misma se verá influida por la idea previa que nos hemos construido sobre dicho género a lo largo de nuestra experiencia como receptores y de la evolución en el tiempo de ese mismo género; a su vez, nuestra visión de ese género estará bajo la influencia de cómo recibamos la obra en cuestión. Herdani continúa explicando que el concepto de "historia" y el de "teoría" confluyen el uno con el otro continuamente, dando así lugar al dilema del crítico Günther Müller: "¿Cómo puede definirse la tragedia (o cualquier otro género) antes de saber en qué obras basar la definición? Sin embargo, ¿cómo puede saberse en qué obras basar la definición antes de haber definido la tragedia?"

Comencemos a definir lo que es una aventura gráfica. Dentro de este tipo de videojuegos incluimos aquellos cuyas mecánicas se sostengan en la consecución de un objetivo para lo cual el jugador debe resolver una serie de puzles, que conforman objetivos más pequeños que el principal y que están completamente integrados en una historia relativamente compleja. Esta historia casi siempre implica a varios personajes con los que el protagonista debe relacionarse para resolver los puzles, bien porque lo ayuden en cierta medida o bien porque sean sus rivales. Por definición, la aventura

gráfica no implica desafíos de habilidad, sino que centra su atracción en el ingenio del jugador. No obstante, hay aventuras gráficas que incluyen algunos de esos otros elementos como complemento y forma de hibridación.

2.2.1. ¿Son las aventuras gráficas un género o un subgénero?

Esta es una pregunta algo complicada de responder y que en parte tiene que ver con algo que a priori no debería tener mucha influencia: el idioma.

Por lo general, en el ámbito anglosajón se refieren a las aventuras gráficas como *adventure games*, es decir, juegos de aventuras. Existe también el término *graphic adventures*, pero no está tan extendido. Una de las personalidades más importantes dentro de estos videojuegos, Ron Gilbert, afirma que no tiene demasiado sentido porque ese adjetivo no se pone nunca en otros géneros aunque evidentemente todos los videojuegos tengan gráficos: no se dice *graphic first person shooters*, por ejemplo. Sin embargo, no califica como *adventure games* otros juegos que consisten en una aventura pero que tienen más componentes de acción, como podría ser la saga *Tomb Raider*, sobre todo su primera entrega. Para él, tiene más que ver con la mecánica de puzles que con emprender una aventura. (Gilbert y Schafer, 2012: 6).

Por el contrario, en el ámbito hispano sí se hace una diferenciación mayor entre juego de aventuras y aventura gráfica. Si acaso, podría estar un poco más difuso en algunos videojuegos hasta qué punto pertenecería al género de aventuras o al de acción. Al fin y al cabo, los géneros puros son muy difíciles de encontrar, siempre hay algo de hibridación. Sea como sea, el término "aventura gráfica" está muy arraigado en nuestro entorno como un tipo de juegos con unas características muy exclusivas.

Entonces, ¿hablamos de las aventuras gráficas como un subgénero de los videojuegos de aventuras? En principio podría calificarse como subgénero, pero si recordamos las palabras de Ron Gilbert nos damos cuenta de que da una de las claves a la hora de definir este género: es más importante la mecánica de puzles que la idea de emprender una aventura. De hecho, en los siguientes capítulos, veremos algunos títulos como *Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1987), que no se trata de una aventura propiamente dicha sino de algo mucho más mundano; en el caso del ejemplo citado, pasar una noche intentando encontrar

una pareja con la que mantener relaciones sexuales. Algo parecido pasa con la española *Igor: Objetivo Uikokahonia* (Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui y Miguel Ángel Ramos, Pendulo Studios, 1994), cuyo objetivo es seducir a una chica. Por lo tanto, podemos decir que estamos ante un género en sí mismo.

2.2.2. Elementos típicos de las aventuras gráficas

Desde que Roberta Williams y el equipo de Sierra On-Line lanzaran al mercado la primera aventura gráfica en 1984 (*King's Quest: Quest for the Crown*), se han mantenido algunas herramientas que han ayudado a definir el género.

A) La estructura de múltiples puertas

La estructura de múltiples puertas es un recurso narrativo que sirve para integrar los puzles en la historia. Cuando se plantea un gran objetivo, el personaje jugador debe recorrer un camino, al menos metafórico, para hacer avanzar su estatus del punto A al punto B. Ese gran objetivo sería la puerta principal. Para llegar allí, se obliga a que consiga objetivos menores, o lo que es lo mismo, atravesar puertas más pequeñas. Es muy común que esas puertas menores puedan cruzarse en el orden en que el usuario desee.

Veámoslo con un ejemplo. Imaginemos una aventura gráfica de fantasía. La historia indica que el jugador debe conseguir una pócima mágica (puerta principal). Para realizarla, necesita tres ingredientes (puertas menores) y es el protagonista quien debe recogerlos. El usuario deberá hacer que el personaje los encuentre. Es posible que pueda hacerlo en el orden que estime oportuno o que el propio juego marque ese orden (véase figura 2.2).

Esta estructura proporciona una experiencia de juego más agradable. Así, se dejan abiertos varios frentes y, si el jugador no consigue "cruzar una puerta", siempre puede intentar conseguir uno de los otros objetivos. Si hubiese un único objetivo a la vez y el jugador llegase a un punto en que no se le ocurra ninguna idea para alcanzarlo, el juego se paralizaría por completo, dando un elevado nivel de frustración al usuario.

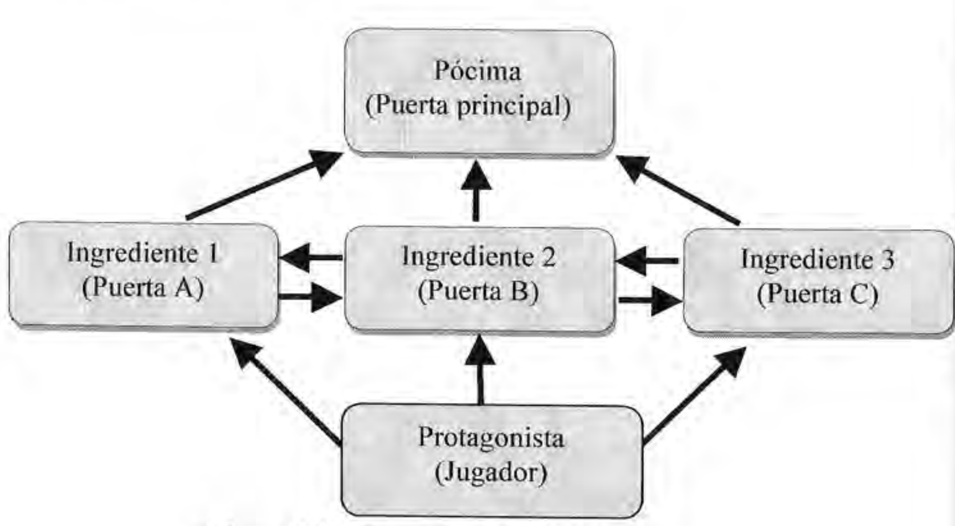


Figura 2.2. Estructura de múltiples puertas.

B) Triggers

Los *triggers* o disparadores son acciones concretas que se programan en el videojuego como obligatorias. Suele haber un conjunto de *triggers* para fragmentos determinados del juego. La historia no avanza si esos disparadores no son accionados. Estos elementos pueden consistir por ejemplo en obtener unos objetos concretos o conseguir nueva información relevante para la historia.

Tradicionalmente estos objetivos se conseguían a través de la resolución de puzles. No obstante, hay una fuerte tendencia en títulos actuales en la que la presencia de puzles se ha reducido. Ahora es común encontrarse *triggers* que no suponen ningún reto, accionándose con el devenir natural de la historia sin ningún obstáculo de por medio. Es el caso de *Heavy Rain* y de *The Walking Dead*.

Aunque es cierto que el uso de estos *triggers* se ha incrementado en títulos recientes, no podemos olvidar que los disparadores sin puzles ya estaban en algunas aventuras gráficas clásicas. Jane Jensen los utilizaba mucho en el primer título de la saga *Gabriel Knight*, pese a lanzar aparte un buen número de puzles. Uno de los *triggers* más famosos de este juego es el hecho de tener que leer el periódico cada mañana.

C) El inventario

Otro de los grandes elementos casi imprescindibles en una aventura gráfica es el inventario. Está muy presente también en otros géneros, tales como el RPG o el *survival horror*. En él, el protagonista va guardando todos los objetos que le podrán ser de alguna utilidad en la aventura. En el caso de la aventura gráfica, son objetos necesarios para resolver puzles de distintas maneras: colocándolos en lugares específicos para accionar mecanismos, regalándolos a otros personajes, etc.

El inventario ha sido uno de los aspectos más delicados del pacto con el jugador de este género. Es decir, ese acuerdo tácito entre los responsables del videojuego y el usuario por el que éste acepta una serie de normas y condiciones dentro del universo creado por el juego en cuestión. En cine se habla de pacto con el espectador de la misma forma, siendo lo que permite suspender la realidad y que el receptor admita una serie de convenciones, bien sean elementos fantásticos o bien simplemente figuras retóricas como la elipsis que dan agilidad al relato.

Pues bien, lo que sucede con las aventuras gráficas y el inventario es que a menudo los personajes deben guardar una cantidad muy grande de objetos, y a veces objetos de gran tamaño, sin que tengan nada más que sus bolsillos para cargar con ellos. El jugador acepta esta imposibilidad como algo habitual de estos juegos, aunque no suele olvidarlo. Es más, los propios videojuegos no dejan de hacerlo patente. Puede ser simplemente que se vea cómo el personaje saca del bolsillo de su pantalón un objeto que en realidad no cabría ahí, pero también hay bromas y exageraciones en los propios juegos. Uno de los chistes más exagerados al respecto se encuentra en *The Gene Machine* (Andy Blazdell y Simon Lipowicz, Divide by Zero, 1996), cuando el protagonista coge una enorme cámara fotográfica del siglo XIX y la guarda sin inmutarse en el bolsillo de su chaqueta (figura 2.3).

Los ítems guardados en el inventario no sólo pueden interactuar con los elementos del escenario, sino también con otros objetos dentro del propio inventario. Se combinan para modificarlos y que puedan entonces afectar al escenario. Estos son los llamados puzles de inventario, que marcaron la pauta de las aventuras gráficas desde sus inicios hasta el finales de los años noventa.

A partir de esa fecha, la llegada del 3D al género provocó que se implementaran los llamados puzles físicos. Estos se basan en el propio escenario y los elementos colocados en él. Un ejemplo sería mover rocas y otros

objetos para abrir un camino por el que pasar. También supone una importante suspensión de la realidad, al tener personajes que no parece que sean especialmente fuertes ni atléticos realizando hazañas físicas absolutamente increíbles. Uno de los juegos que más apostó por este tipo de puzles fue *Broken Sword: The Sleeping Dragon* (Charles Cecil, Revolution Software, 2003). Sin embargo, posteriores aventuras gráficas se han mantenido en las raíces del puzle de inventario, dando la impresión de que los puzles físicos no han calado demasiado bien entre el público.

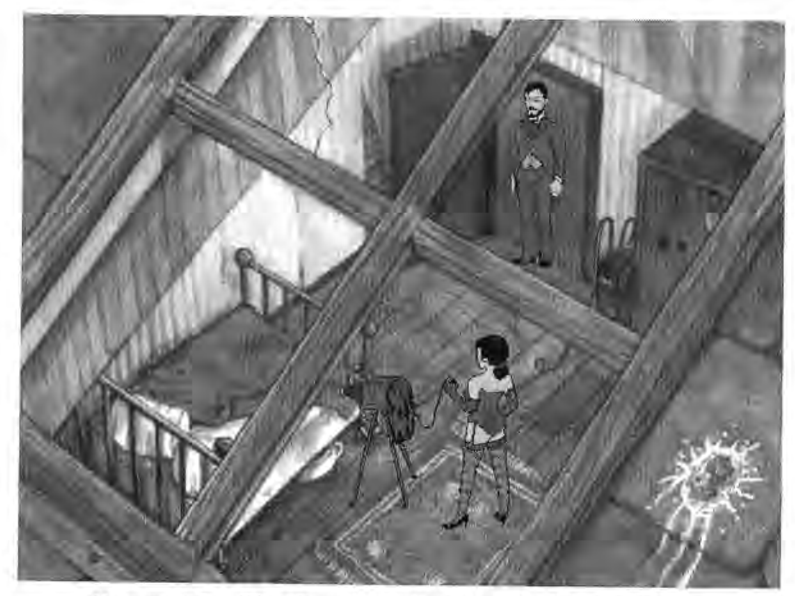


Figura 2.3. *The Gene Machine* (© Divide by Zero).

D) Diálogos y textos

Desde que el sonido llegó al cine, la ficción audiovisual le ha dado cada vez más y más importancia a los diálogos. En muchos videojuegos, este elemento es casi innecesario, como en muchos juegos de plataformas o de deportes, donde a veces se añaden como simple ambientación aunque no aporten verdaderamente nada al videojuego en sí.

Sin embargo, en la aventura gráfica se construye una historia que envuelve a varios personajes. Para desarrollar la trama y las relaciones entre los protagonistas, estos videojuegos recurren al diálogo como forma de expresión, al igual que ocurre en cine, televisión, teatro, literatura y cómic. Incluso en las aventuras gráficas de los primeros años, en los que la tecnología no permitía incluir voces en los videojuegos, se utilizaba texto escrito para representar los diálogos entre los personajes.

Las primeras aventuras gráficas de Sierra On-Line todavía guardaban demasiadas costumbres de las aventuras conversacionales, indicando en texto algunas cosas innecesarias, pues ya se mostraban en el vídeo. Con el tiempo, este texto se iba reduciendo, a medida que los desarrolladores iban aprendiendo más sobre el lenguaje de las aventuras gráficas.

Sin embargo, en LucasArts (o LucasFilm Games, como se conocía entonces), comenzaron sus primeras grandes aventuras gráficas con una reducción importante de las líneas de diálogo. Desarrolladores como Ron Gilbert y Tim Schafer comprendieron que la atención del receptor disminuye cuando hay demasiado texto en un videojuego. El propio Schafer afirma que en la fase de testeo de *The Secret of Monkey Island* (Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman, LucasFilm Games, 1990) aprendió que no debería haber más de tres líneas de diálogo seguidas, pues en la segunda el jugador ya se mostraba impaciente (Gilbert y Schafer, 2012: 6). Esto da una experiencia de juego más amplia, pues pocas veces el usuario está simplemente mirando y leyendo lo que ocurre, pero también hace más difícil construir una historia compleja. Por ello, muchos juegos de esta compañía se limitan a situaciones y ambientaciones muy bien construidas, pero con pocos giros de guion que sorprendan. En su lugar, apuestan por los desafíos en forma de puzles y el humor constante para hacer la experiencia más agradable.

Cuando la tecnología avanzó y se abarató lo suficiente, muchas aventuras gráficas comenzaron a distribuirse en versiones que incluían voces para los diálogos. Con el tiempo, esto ha sido lo habitual hasta el punto de que hoy día es casi inconcebible un juego de estas características sin voces. Esto ha provocado que el número de diálogos aumente, así como su importancia para explicar y comprender lo que está ocurriendo.

Aquí nos encontramos con una división entre el público. Hay aventuras gráficas que soportan el avance de la trama mucho más en los diálogos que en los puzles. Suelen ser historias mucho más elaboradas de lo habitual, a menudo con mucha documentación detrás y que tienen personajes bastante complejos. Aunque muchos de estos juegos tienen muy buena consideración entre el público en general, también hay un sector que lo encuentra

mucho más tedioso y aburrido, pues lo cierto es que la participación del jugador en el relato se reduce considerablemente.

En algunas aventuras gráficas que utilizan este tipo de narración, hay también una gran cantidad de textos que recoger y leer (cartas, libros, diarios...). El personaje debe leerlos obligatoriamente, aunque el videojuego da herramientas (a veces) para que el jugador no tenga que hacerlo. Es decir, el protagonista aprende la información que necesita pero el jugador puede ignorarla, dándole un resumen de lo imprescindible en forma de comentario por parte del propio personaje. Si el usuario decide no leer al completo esos textos, es posible que pueda acabar la aventura, pero también es cierto que la final recibirá una visión parcial del relato. Es algo que ocurre por ejemplo en *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (Jane Jensen, Sierra On-Line, 1995).

Hoy día, lo normal es que las aventuras gráficas tiendan a un equilibrio entre puzles y diálogos (incluyendo puzles que implican diálogos), siendo la parte de texto escrito la menos frecuente.

E) Historias complejas y ambientaciones excelentes

En multitud de géneros, los videojuegos han tendido a dividirse (sobre todo en los últimos años) entre la construcción de una historia compleja y la recreación de una ambientación sencilla pero eficaz que dé la excusa perfecta para el planteamiento de los desafíos que constituyen el propio juego. La aventura gráfica es un género que, casi desde sus inicios, ha presentado ambas variantes.

En el caso de lo que llamamos ambientaciones, aunque la historia sea sencilla, los personajes muestran una personalidad muy marcada. No quiere esto decir que tengan necesariamente una gran profundidad ni nada parecido, sino que sus comportamientos, actitudes y motivaciones están perfectamente definidos. En este primer bloque podríamos hablar de juegos como *The Secret of Monkey Island.*

Por otro lado, tenemos aquellas aventuras gráficas cuyas historias siguen una evolución mayor, más cercana a la novela o al cine. Hay más puntos de giro y la evolución de los personajes es más evidente. Resulta uno de los mayores atractivos del juego y llega a suplir una jugabilidad tosca o pobre. Este es el caso, entre otros títulos, de *Grim Fandango* (Tim Schafer, LucasArts, 1998).

Sin embargo, aunque estas aventuras gráficas presten una atención aún mayor a la historia (no olvidemos que cualquier juego de este género cuida su relato, pero en estos casos es todavía más importante), no pueden dejar de lado la ambientación, que debe seguir siendo envolvente y propensa a dar juego entre el protagonista y su entorno.

F) Rooms y Hotspots

La ambientación de la que hablábamos en el punto anterior nos lleva directamente a hablar de las *rooms*, concepto del inglés que podríamos traducir como "habitaciones" o "estancias". Espacialmente, una aventura gráfica se estructura en multitud de *rooms*, que vienen a ser los escenarios en los que el personaje se mueve. Estas *rooms* pueden observarse de un solo vistazo en la pantalla o bien ser tan grandes que la imagen tenga que hacer un desplazamiento para ver la parte que queda fuera de la pantalla en un principio. Otras veces, se opta por dividir un mismo escenario en dos *rooms* con distintos puntos de vista para que cada una muestre lo que la otra no puede.

El mundo creado para cada juego debe estar perfectamente diseñado, con escenarios que hablen de la historia y sean coherentes con la misma, al tiempo que cuenta algo de los personajes. Además, deben ser proclives a facilitar la interacción del avatar con ellos, pues será ahí donde el jugador deba resolver los puzles que constituyen el gran desafío del juego.

Los *hotspots* (literalmente significa "puntos calientes") son los puntos de acción dentro de las *rooms*. Es decir, son aquellos elementos dentro del espacio con los que el avatar puede interactuar, ya sean objetos u otros personajes.

En muchas aventuras gráficas de los primeros años, estos *hotspots* estaban a menudo demasiado bien integrados con el resto del escenario. Esto hacía que se camuflasen y pasasen desapercibidos, especialmente si eran de pequeño tamaño. En aquel tiempo, los gráficos se creaban a base de píxeles relativamente grandes, sobre todo si los comparamos con la calidad de las imágenes de los videojuegos de hoy en día. Esto complicaba todavía más las cosas para el jugador, ya que si bien algunos *hotspots* eran bastante evidentes, otros quedaban bien escondidos. Tal situación provocaba que el jugador de aventuras gráficas fuese paseando el puntero del ratón por cada rincón del

escenario a la espera de que el juego señalase un *hotspot* al pasar sobre él. A esta acción se la conoce como *pixel hunting* ("la caza del píxel").

Esta parte de los juegos resultaba muy frustrante para buena parte del público y posteriores aventuras gráficas han resaltado más los *hotspots*. Algunas incluso han optado por incluir iconos sobre ellos, aunque dando la posibilidad de deshabilitarlos para el jugador más experimentado. Al fin y al cabo, cuanto más difícil es el desafío planteado, mayor es la satisfacción cuando se supera.

G) La toma de decisiones

La personalización es un fenómeno que lleva años afectando al mundo de los videojuegos. Los desarrolladores buscan cumplir la demanda de una experiencia de juego única para cada jugador. Para ello, hay muchos juegos, y en este sentido vuelve a salir a la luz como uno de los principales representantes el RPG, en los que se permite al jugador construir el aspecto físico de su personaje. Como ejemplo podríamos nombrar *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bruce Nesmith, Bethesda Studios, 2011). No obstante, probablemente la saga de videojuegos que más hincapié ha hecho en la personalización es el simulador social *The Sims*, donde el jugador puede construir sus personajes, su casa, su ciudad...

Además, toda vía de personalizar la experiencia de juego no sólo hace que el contacto de cada usuario con el mismo sea diferente al del resto, sino que cada vez que lo juega es una experiencia más o menos distinta. Por ello, es también una forma de alargar la vida de los videojuegos y fomentar el aspecto de rejugabilidad.

Una de las formas más primitivas en el videojuego de ofrecer una experiencia personalizada consiste en ofrecer diferentes finales de la historia según las acciones que ha realizado el jugador. Esta modalidad, aunque siempre resulta interesante, tiene varios inconvenientes. Uno de los principales es el hecho de que el jugador no tiene por qué saber a priori qué acciones son las que le llevan por un camino u otro (ni dónde acaban esos caminos). Otra es, simplemente, que el nivel de personalización aquí es muy leve.

En *Maniac Mansion* Ron Gilbert iba un poco más allá, dando a elegir entre varios personajes para completar la aventura. Había algunas repercusiones, pero seguían siendo poco relevantes, continuando la mayor parte del juego muy similar para todos los jugadores.

Desde hace varios años, se ha fomentado en ciertos títulos un sistema de toma de decisiones muy potente. A través de éste, se obliga al jugador a elegir entre varias opciones, a tomar partido en diversos dilemas y enfrentamientos que se desarrollan durante el juego, teniendo consecuencias todas esas elecciones. Uno de los juegos que más ha apostado por este sistema es *Mass Effect* (Preston Watamaniuk y Casey Hadson, Bioware Corporation, 2007).

La toma de decisiones es un elemento típico en las aventuras gráficas, pero en el que las repercusiones en la historia suelen ser mínimas. Por lo general, solo afectan al avance del juego: qué puzle se resuelve antes, a qué personaje se conoce primero, etc. No son cuestiones explícitas como las de *Mass Effect*, sino que surgen con el devenir natural del juego.

El de las aventuras gráficas es un género por lo general con historias muy cerradas y con un fuerte guion que no acepta salidas del mismo. No obstante, aquellos juegos en los que llega a ofrecerse finales alternativos según se haya actuado de una forma u otra han hecho que este recurso tenga una especial importancia que no podíamos dejar de pasar por alto.

Igualmente, hay aventuras gráficas como *The Walking Dead* (Telltale Games, Jake Rodkin y Sean Vanaman, 2012), que explotan el sistema de toma de decisiones visto en *Mass Effect* al máximo, convirtiéndose en uno de sus mayores atractivos y llegando a reemplazar en importancia a los mismos puzles.

Con este sistema, el videojuego se construye como un texto completo con la intención de que el jugador únicamente perciba un fragmento del mismo. Únicamente volviendo a visitar el texto varias veces y seleccionando distintas alternativas el receptor podría llegar a ver el texto al completo. Pero sería gracias a la suma de las lecturas, nunca de una sola vez. Es lo mismo que ocurre con los libros del tipo *Elige tu propia aventura*.

H) La guía

Muchos juegos no tienen demasiado misterio para ser completados: basta con la práctica y la habilidad del jugador. Otros, sin embargo, tienen una dificultad especial, tanto por la complejidad de sus desafíos como por la amplitud del juego. Por ello, a veces es necesaria cierta ayuda para completarlos. Ocurre a menudo con los RPG y las aventuras gráficas.

Así, nacía un negocio complementario al de los propios videojuegos: la venta de guías (conocidos en inglés como *handbooks*). Son libros que explican paso a paso todos los secretos del juego y qué hay que hacer para completarlo. En el caso de los RPG y los *sandbox* resulta muy útil para completar misiones secundarias que no se encuentran a simple vista.

En el caso de las aventuras gráficas, estas guías consisten en una solución detallada de todos los puzles que componen el videojuego. Se editaban en forma de libros, pero también aparecían (muchas veces divididas por entregas) en revistas especializadas. Además, muchas compañías tenían (y algunas todavía tienen) un teléfono de contacto al que el usuario puede llamar para pedir ayuda para resolver un puzle. Con la llegada de Internet, la propia comunidad de aficionados, así como miembros de la prensa especializada, han subido a la Red a disposición de todo el mundo sus propias guías. Algunas aventuras gráficas han llegado a incluir un sistema de ayuda dentro del propio juego, que van dando pistas, o bien la solución definitiva, de lo que hacer a continuación.

La guía supone un arma de doble filo de cara a la experiencia en las aventuras gráficas. Por un lado, si el jugador se queda "atascado" en un punto de la aventura, rápidamente puede echar mano de la solución para que el relato continúe. Por otro lado, se pierde parte del atractivo de estos videojuegos. Una de las cosas que más disfruta (o disfrutaba) el aficionado a las aventuras gráficas es el proceso, lento pero estimulante, por el cual iba llegando a la conclusión que le permitía resolver ese puzle al que le había estado dando vueltas durante días. Como bien comenta Ron Gilbert, la solución podía llegarle en cualquier sitio y, entonces, no podía esperar a llegar a casa, encender el juego y probar si estaba en lo cierto o no (Gilbert y Schafer, 2012: 6). Esta emoción (que forma parte de la experiencia de juego aunque no se esté jugando en el momento en que se piensa la solución) desaparece cuando el jugador se acostumbra a tener una guía siempre cercana. El desafío realmente no se supera, por lo que la experiencia es menos satisfactoria y provoca entre los consumidores un menor interés por este tipo de juegos. A su vez, esto deriva en una mayor simplicidad en las aventuras gráficas de los últimos años, que reducen su dificultad para que sea más cómodo para el jugador completarla sin ayuda. La satisfacción que obtiene entonces el receptor es un poco engañosa, porque aunque es cierto que supera todos los desafíos propuestos por el juego, tales desafíos no suponían un auténtico reto.

I) Un género autorreferencial

Ningún género como el de las aventuras gráficas habla tan directamente del lenguaje y la industria del videojuego. Esto se debe a que las dos compañías que abarcaron durante los primeros años los títulos de más éxito, Sierra On-Line y LucasArts, tomaron esa costumbre que luego se ha extendido, aunque en menor medida, a otras compañías, como Pendulo Studios.

En los juegos de Sierra On-Line era muy común hacer referencias directas a otros juegos, incluyendo partes de escenarios de dichos títulos. Por ejemplo, como veremos cuando hablemos más detenidamente de *Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of Pulsating Pectorals* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1989) había un momento en que el protagonista paseaba por una recreación de escenarios vistos en anteriores títulos de la misma compañía. En ocasiones, Sierra On-Line llegaba a colocar incluso retratos de sus propios trabajadores (la mayoría de las veces los responsables de cada título) en sus videojuegos.

En LucasArts abundaban más los chistes a costa del propio lenguaje del videojuego y las aventuras gráficas, llegando incluso a mirar directamente al jugador a través de la ruptura de la cuarta pared. No obstante, también existían las referencias cruzadas entre videojuegos, muchas con un tono muy sutil, aunque otras muy exageradas y cómicas. En *The Secret of Monkey Island* el protagonista se topa con un pirata que lleva un cartel que dice "Pregúntame sobre *Loom*" (Brian Moriarty, LucasFilm Games, 1990). Al hacerlo, el pirata canta las alabanzas sobre el videojuego y si después de acabar el jugador decide volver a preguntarle, el personaje principal se niega replicando que odia la publicidad tan obvia.

J) El narrador-protagonista

Como veremos en el capítulo dedicado a Sierra On-Line, las primeras aventuras gráficas heredaban el narrador omnisciente propio de la literatura que explicaba lo que iba sucediendo. Con el tiempo, la presencia de ese narrador fue disminuyendo, pues el lenguaje audiovisual permitía dar información al jugador solamente con la imagen. No obstante, siempre ha habido parte de información que sí ha necesitado de la palabra.

Para evitar caer en un narrador vacío que no aportase nada más que explicaciones formales, se fue adoptando la costumbre en el desarrollo de aventuras gráficas de convertir al propio protagonista en el mismo narrador. Así, no sólo se da esa información necesaria (que puede ser explicar lo que no se ve bien, dar pistas de la solución de los puzles, indicar que lo que se quiere hacer no es lo correcto...), sino que además permite aportar otras cosas, como más humor o mayor profundidad en la personalidad del personaje.

K) ¿Para un solo jugador?

Una de las mayores características de las aventuras gráficas es que, en teoría, están diseñadas para que las juegue una sola persona al mismo tiempo. Cuando la industria del videojuego apostó fuertemente por el modo multijugador, especialmente a través de Internet, las aventuras gráficas comenzaron a perder su hueco, algo que han estado intentando recuperar desde entonces.

Pero ¿es imposible que jueguen varias personas al mismo tiempo? Las aventuras gráficas desafían el ingenio y el intelecto, no la habilidad. Cuentan historias igual que lo hacen las películas. Dos personas, o más, pueden sentarse juntas delante de un ordenador y jugar a una aventura gráfica. El control puede ir pasando de una a otra o no, pero todas son desafiadas con los mismos puzles, todas pueden aportar soluciones y todas pueden quedar enganchadas a la historia al mismo tiempo.

Quizá podamos hablar aquí de jugador pasivo, aquel que contempla el videojuego pero no controla al avatar. No obstante, cuando hablamos de una aventura gráfica esa figura no tiene que estar completamente pasiva, pues su mente sigue activa e intentando encontrar la forma de evitar los obstáculos. Así, recuperamos los conceptos que vimos en el capítulo anterior cuando hablamos de receptor pasivo y receptor activo, añadiendo el de receptor semipasivo, estando a medio camino de ambos. En videojuegos, sería el que no controla al avatar aunque participe de manera relativamente activa en el juego, por ejemplo, proponiendo caminos para seguir.

La figura del receptor semipasivo podríamos aplicarla también a la literatura, por ejemplo, cuando un padre lee un cuento a su hijo. El padre es el receptor semipasivo, pues cumple con la figura del lector tradicional pero a la vez se involucra activamente al transmitir el texto a un segundo receptor.

2.3. Los juegos de este capítulo

Videojuego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Mystery House	Ken Williams y Roberta Williams	Sierra On-Line	1980
King's Quest: Quest for the Crown	Roberta Williams	Sierra On-Line	1984
Super Mario Bros.	Shigeru Miyamoto	Nintendo	1985
The Legend of Zelda	Takashi Tekuza y Shegeru Miyamoto	Nintendo	1986
Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards	Al Lowe	Sierra On-Line	1987
Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of Pulsating Pectorals	Al Lowe	Sierra On-Line	1989
The Secret of Monkey Island	Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman	LucasFilm Games	1990
Loom	Brian Moriarty	LucasFilm Games	1990
Alone in the Dark	Frédérick Raynal	Infogrames Europe	1992
Igor: Objetivo Uikokahonia	Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui y Miguel Ángel Ramos	Pendulo Studios	1994
The Beast Within: A Gabriel Knight Mistery	Jane Jensen	Sierra On-Line	1995
The Gene Machine	Andy Blazdell y Simon Lipowicz	Divide by Zero	1996
Tomb Raider	Toby Gard	Core Design	1996
Resident Evil	Takahiro Arimitzu y Isao Ōishi	Capcom	1996
Age of Empires	Brian Reynolds y Bruce Shelley	Ensembled Studios	1997

Grim Fandango	Tim Schafer	LucasArts	1998
The Sims	Will Wright	Maxis Software	2000
Call of Duty	Zied Rieke	Infinity Ward, Inc	2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Charles Cecil	Revolution Software	2003
Mass Effect	Preston Watamaniuk y Casey Hadson	Bioware Corporation	2007
The Elder Scrolls V: Skyrim	Bruce Nesmith	Bethesda Studios	2011
The Walking Dead	Jake Rodkin y Sean Vanaman	Telltale Games	2012

3

Sierra On-Line: los padres de las aventuras gráficas

3.1. Introducción

Se habla de varias empresas de éxito mundial que nacieron en garajes y otros rincones de los hogares de sus fundadores. En el caso de Sierra On-Line, el matrimonio compuesto por Ken y Roberta Williams creó la compañía de videojuegos en una cocina. Motivados por mejorar la experiencia de juego en las aventuras textuales, investigaron sobre la situación de la tecnología en aquel momento. Era 1980 cuando finalmente lanzaron su primer juego: *Mystery House* (Ken y Roberta Williams, Sierra On-Line).

Mystery House era una aventura textual que presentaba imágenes fijas en cada situación para ilustrar la historia. Suponía un gran avance en los juegos de aventuras y la presentación de sus respectivos relatos. Poco después lanzaron al mercado *Wizard and the Princess* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1980), con una ambientación de fantasía medieval, cuya historia transcurre en la imaginaria tierra de Serenia. Seguía siendo una aventura de texto con imágenes aún bastante pobres, aunque en este caso utilizaban algo de color. La ambientación de cuento de hadas fue una de las semillas que dio lugar a la que se considera la primera aventura gráfica de la historia de los videojuegos: *King's Quest*.

3.2. Roberta Williams y la dinastía del rey Graham

La primera entrega de la larga saga de juegos *King's Quest* cuenta cómo el caballero Sir Graham consigue la corona del Reino de Daventry. El rey Edward, anciano y sin descendencia, busca un heredero. Al mismo tiempo, necesita recuperar tres objetos fundamentales para la buena marcha del reino: un espejo mágico, capaz de predecir el futuro; un cofre, con una infinita cantidad de monedas de oro; y un escudo, que protege al portador de cualquier daño. Para resolver sus dilemas, encarga a Graham, un caballero de su confianza, la búsqueda de tales artefactos. Si lo consigue, será nombrado nuevo rey de Daventry.

Con esta misión, el usuario adopta el papel de Graham y se lanza a la aventura. Lógicamente, el apartado gráfico es muy limitado. Al fin y al cabo, este juego vio la luz en 1984. Los personajes están diseñados de manera simple y con características llamativas para que se diferencien bien unos de otros a pesar del poco detalle de la imagen. En este sentido, Graham lleva un característico gorro al estilo de Robin Hood.

Esta primitiva aventura gráfica se basa enteramente en la clásica estructura de tres puertas, es decir, completar tres objetivos para alcanzar la meta final. Al mismo tiempo, sostiene su planteamiento en leyendas y cuentos clásicos, como "Las habichuelas mágicas" o "Hansel y Gretel".

La historia narrada en el juego no tiene nada más de lo que se ha dicho. El objetivo de Graham está claro y para conseguirlo deberá superar varios obstáculos. No hay mayores giros de guion ni ningún rival que quiera la corona para sí. Las referencias a los cuentos populares sirven simplemente como ambientación para crear puzles que el jugador deba resolver para acercarse cada vez más a su objetivo final. Tampoco hay personajes secundarios ni circunstancias que nos den muchas pistas de cuál es el siguiente paso que se ha de dar. El escenario es amplio, con multitud de pantallas, aunque no hay forma de saber para el usuario qué se va a encontrar a continuación.

La jugabilidad de *King's Quest: Quest for the Crown* (figura 3.1) aún es bastante primitiva y heredera de las aventuras textuales. Lo que le da el nombre de aventura gráfica es la representación en imágenes en movimiento de dicha aventura, reduciendo la importancia del texto (lo cual no quiere decir que sea prescindible). El jugador debe seguir introduciendo los comandos con el teclado, lo cual supone un problema, pues es bastante común que el juego no reconozca una palabra que el usuario escriba. El

propio movimiento del personaje se realizaba también a través del teclado, si bien es cierto que con posterioridad aparecieron otras versiones que permitían hacerlo con el ratón en los PC. En 1989 apareció un nuevo *port* para la consola de juegos de Sega Master System que, además de mejorar el aspecto visual de manera considerable, introducía un menú de comandos que combinaba acciones y objetos. Así, el jugador se ahorraba la frustración de hacerse entender por la máquina.



Figura 3.1. *King's Quest: Quest for the Crown* (© Activision).

Los textos que aparecen aportando información a la narración tienen un estilo literario, aunque simple. Combina la descripción de un narrador omnisciente con los diálogos de los personajes.

El título ofrece también una puntuación, sistema heredado claramente de los juegos tipo arcade. Hay un total de 150 puntos y conforme el usuario avanza en la aventura va sumando puntos. Sin embargo, esto no quiere decir que al terminar el juego se tengan los 150. Esto depende de cómo el jugador resuelva las situaciones. Siempre que haya un enfrentamiento con un enemigo, la acción menos violenta será la que dé más puntos. Por

ejemplo, en el enfrentamiento con un dragón, el jugador consigue mayor puntuación si le arroja agua para apagar su fuego en lugar de apuñalarlo.

Este primer juego estableció una frustrante tradición de puzles de complicadísima solución por su falta de lógica. También es común en esta saga encontrar un buen número de puntos muertos o *dead ends*: momentos en los que si el jugador ha cometido un error concreto, como no recoger un determinado objeto o no realizar una determinada acción, le es imposible continuar así como regresar para enmendar su error teniendo que comenzar la partida desde el principio. Lo peor es que a veces el jugador no sabe qué error ha cometido si no recurre a información externa y bastante a menudo son cosas que en un principio no parecen tener ninguna relevancia en el juego: es sólo al llegar al *dead end* (y a veces ni eso) cuando se descubre el error.

3.2.1. Una saga familiar

King's Quest consta de ocho entregas y, salvo la última, todas están protagonizadas por miembros de la familia de Graham. De hecho, a lo largo de los sucesivos juegos vemos cómo va creciendo dicha familia. Así en *King's Quest II: Romancing the Throne* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1984), el jugador vuelve a ponerse en la piel de Graham. En esta ocasión, ya es rey y, como monarca, siente la necesidad de buscar una mujer que sea su reina y le proporcione un heredero. En el mismo espejo mágico que recuperó en el primer *King's Quest*, Graham contempla la visión de una hermosa joven retenida por una malvada bruja. Sin pensarlo ni un momento, Graham deja la corona en la sala del trono, se pone su característico gorro y abandona su castillo para ir a salvar a la bella dama.

No hay nada novedoso en esta segunda entrega de la saga, que salió un año después que la primera. La jugabilidad sigue siendo igual y la ambientación sigue recurriendo a cuentos, como "Caperucita roja", y en esta ocasión también incluye elementos de mitología antigua, como la aparición de Neptuno, aunque esta parte puede verse también como una referencia a "La Sirenita". Otro personaje de la cultura popular que está presente aquí es Drácula, extendiéndose así el tipo de historias al que Roberta Williams recurre para crear sus juegos. Pero, sin duda, el personaje más llamativo de este juego (y puede que de toda la saga King's Quest) es el mismísimo Batman. En un determinado momento, Graham es testigo de cómo el famoso superhéroe conduce su batmóvil, entrando y saliendo de una cueva que tiene grabado el símbolo del enmascarado. La versión que aquí vemos del mítico personaje de la editorial DC está tomada de la popular serie de televisión de acción real de los años sesenta, protagonizada por Adam West, una broma que ha provocado carcajadas en muchos jugadores a lo largo de los años.

La estructura de múltiples puertas tan vital en el primer juego vuelve a estar presente y de una manera nada sutil. Para llegar a la tierra de Kolyma, donde la joven que busca está cautiva, Graham debe atravesar, literalmente, tres puertas. Son tres puertas mágicas cada una contenida por la anterior. Buena parte de esta aventura consiste en encontrar las tres llaves que abren las respectivas puertas.

En la tercera entrega de la saga, *King's Quest III: To Heir is Human* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1986), la acción comienza con un chico al que un brujo utiliza como si fuera un esclavo. Su nombre es Gwydion y es el protagonista de esta aventura. El jugador abandona en esta ocasión al rey Graham y controla a este joven desconocido. Su objetivo será buscar la forma de librarse de su captor, el malvado Manannan. Si bien en las dos primeras entregas se tenía claro desde el principio cuál era el gran objetivo de la aventura, aquí el asunto no es tan sencillo. No nos encontramos ante un guion complejo ni nada por el estilo, sigue siendo extremadamente simplista, pero hay cierta información vital que se va desvelando a lo largo de la aventura en lugar de ser dada desde el principio, como pasaba anteriormente. Así, durante el desarrollo de la misma, Gwydion descubre que en realidad es el hijo desaparecido de los reyes Graham y Valanice, y que su verdadero nombre es Alexander. Al mismo tiempo, oye la noticia de que tiene una hermana, la princesa Rosella, quien ha sido secuestrada y no tardará en ser devorada por un monstruoso dragón. De esta forma, una vez ya el chico se ha librado de la opresión de Manannan (al que convierte en gato gracias a un hechizo), se da un nuevo objetivo al jugador: salvar a su hermana y reencontrarse con sus padres.

Otro de los aspectos más interesantes en la narrativa de este título es el uso de un pequeño *cliffhanger* al final del juego. Cuando los cuatro miembros de la familia real están finalmente reunidos, el rey Graham declara que ya es hora de pasar el testigo aventurero a uno de sus hijos. Coge el gorro que llevaba en sus anteriores aventuras y lo lanza hacia ellos. El juego termina con el gorro en el aire, sin saber quién lo recogerá.

Dos años después llegó *King's Quest: The Perils of Rosella* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1988). Nuevamente cambia el protagonista del juego. Esta vez, el personaje jugador es la princesa Rosella.

La historia comienza justo donde se quedó en la tercera parte. Con el gorro de Graham aún dando vueltas en el aire, el monarca siente un fuerte dolor en el pecho y cae al suelo, igual que su sombrero. Todo indica que le queda poco tiempo de vida, lo que hace que la familia quede desolada. Rosella se marcha a la sala del trono a estar sola y allí ve algo en el espejo mágico. A través del objeto, Rosella habla con Genesta, un hada que se encuentra en apuros a causa de una bruja llamada Lolotte. Genesta le asegura que puede transportar a Rosella a su tierra, Tamir, donde encontrará una fruta mágica para curar a su padre. Pero que para poder regresar, deberá derrotar a Lolotte, ya que su magia está debilitando al hada. Tras dudar un poco, Rosella acepta la oferta del hada y comienza su aventura. Manejamos así al tercer personaje de la saga y el primer avatar femenino de la misma. La condición femenina de la protagonista se hace notar en algunos elementos del juego al involucrarla en acciones ligadas a personajes femeninos en la tradición de los cuentos populares, como la parte en la que hay que besar un sapo y convertirlo en príncipe.

Cuando Rosella se encuentra por primera vez con Lolotte (claramente basada en la villana de *El Mago de Oz*), da inicio una narración muy repetitiva. La bruja hace que la chica realice una misión para ella con la promesa de liberarla luego. Cuando la cumple, la obliga a realizar otra tarea, con la misma condición. Y luego una vez más. Todo esto siempre teniendo que recorrer el mismo camino hasta la montaña donde está el castillo de la bruja y luego viendo las mismas animaciones de los secuaces de la antagonista llevando en volandas a la heroína. Aunque es sólo un fragmento determinado del juego, es demasiado extenso.

Este juego presenta la siempre interesante alternativa de tener dos finales distintos, uno feliz y otro triste. Todo depende de cumplir o no la que en teoría es la misión principal: entregar la fruta mágica al rey Graham. Si el jugador no ha recogido la fruta para el momento en que tiene que marcharse (o si la ha recogido pero se la ha comido, que también es una posibilidad), el rey Graham morirá. Si por el contrario hace entrega de ella, sanará y el famoso gorro volverá a él con la promesa de muchos años y muchas más aventuras por vivir.

Lo lamentable de este asunto es que el final triste no se sostiene. Si el hada ya está sana pero Rosella no tiene la fruta, no le cuesta nada llevarla con su magia a recogerla y después transportarla de vuelta al castillo. Ni siquiera hay una excusa para no hacer esto, simplemente que la princesa debe regresar inmediatamente, sin razón alguna. La muerte de Graham no entra en lo que llamaríamos la mitología oficial (o el canon) de *King's Quest*, puesto que es el protagonista de la siguiente entrega. Tristemente, la muerte de Graham era uno de los reclamos publicitarios de *The Perils of Rosella*. Su eslogan decía: "¿Puede un juego de ordenador hacer llorar a una persona? *King's Quest IV* lo hizo el 4 de junio de 1988". Si tan importante era para el juego, ¿por qué sus desarrolladores lo convirtieron en algo opcional?

En cuanto a la jugabilidad, los comandos siguen siendo introducidos a través de texto, pero el jugador ya puede manejar el personaje con el ratón, en una clara influencia del sistema *point and click* introducido por Ron Gilbert en *Maniac Mansion* el año anterior. La narración ya incluye algunas cinemáticas fuera del *gameplay*. El apartado gráfico, además, da un salto gigantesco en esta entrega, superando por mucho en este ámbito a su mayor competencia, LucasFilm Games.

Ya en 1990 hizo su aparición el quinto juego de la saga: *King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!* (Roberta Williams, Sierra On-Line). Como ya hemos adelantado, el protagonista de esta aventura es, por tercera vez en la saga, el rey Graham. En esta ocasión, el enemigo es un mago llamado Mordack. Se trata del hermano de Manannan, que quiere que Alexander deshaga el hechizo que lo convirtió en gato. Para obligarle a hacerlo, Mordack miniaturiza con su magia el castillo de Daventry y a aquellos que se encontraban dentro. Graham estaba fuera en ese momento, pero no el resto de su familia. Con la ayuda de Cedrid, un mágico búho que (casualmente) estaba allí cuando todo ocurría, Graham emprende un viaje para salvar a su familia.

La acción de empequeñecer el castillo puede ser un elemento incluido por influencia de las aventuras de Superman. Uno de los más populares villanos del primer superhéroe de la historia es Brainiac, un ser alienígena que miniaturizó varias ciudades de distintos planetas, entre ellas, Kandor, la capital de Krypton, el planeta natal de Superman. Esta no sería sino una más de entre la multitud de referencias a la cultura popular que hay en la saga *King's Quest*. Desde luego, no sería la primera referente a superhéroes: antes hemos hablado de la aparición de Batman en el segundo juego de la serie.

Cedric, por su parte, vive con un mago bondadoso, aunque anciano y debilitado, llamado Crispin, que también ayudará a Graham. Estos personajes recuerdan a los que se vieron en la película de animación de Disney

Merlín, el Encantador (*The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963). En ella, el famoso mago tenía como compañero a otro inteligente búho llamado Arquímedes, aunque éste resultaba mucho más irreverente y divertido que Cedric. El búho de este juego es el primer (y único) acompañante que hay en toda la saga, donde el rol de ayudante del héroe suele quedar bastante relegado a personajes que aparecen esporádicamente.

Para salvar a su familia, Graham debe viajar hasta Serenia, donde se halla su familia. El nombre de esta tierra es una referencia a uno de los primeros juegos de la compañía, *The Wizard and The Princess*, diseñado (al igual que toda la saga *King's Quest*) por Roberta Williams. Sin haber mayor indicación de si es la misma tierra o simplemente el mismo nombre, tampoco se puede afirmar tajantemente si estamos ante un simpático guiño a los jugadores de *The Wizard and The Princess* o ante un caso de universo compartido.

En la última parte de este juego se introduce un nuevo personaje, Cassima, que será fundamental en la mitología de *King's Quest*. Ella es la princesa de la Tierra de las Islas Verdes. El villano de esta historia, Mordack, quería casarse con ella, pero fue rechazado. De modo que no se le ocurrió otra cosa que secuestrarla y esclavizarla hasta que aceptase. Un extraño método para seducir a la persona amada, sin duda.

Graham se encuentra con Cassima al infiltrarse en el castillo de Mordack y ambos se ayudan mutuamente. El monarca le hace la promesa de que tan pronto libere a su familia, la ayudará también a ella a regresar a su hogar. Cuando el enemigo es derrotado y todos están reunidos celebrando la victoria, justo antes de partir cada uno a su lugar de origen, puede verse una química especial entre la joven y el hijo de Graham, Alexander, que dará lugar a la sexta entrega.

Con *King's Quest V*, la saga abandona el método de introducción de comandos por texto y se decanta por el sistema *point and click* que tan buen resultado estaba dando a la competencia. Gráficamente, también supone una gran mejora con respecto al cuarto título de la serie, siendo además el primero de la misma que apareció en CD, incluyéndose en esta edición el doblaje de los personajes. Por desgracia, las interpretaciones eran muy poco naturales y le hacían un flaco favor a la narración.

En 1992 llega *King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow* (Roberta Williams y Jane Jensen, Sierra On-Line). Por segunda vez en la saga, Alexander es el protagonista de una aventura. Han pasado seis meses desde que la familia real fue liberada del cautiverio impuesto por Mordack y el príncipe no ha podido olvidar a la bella Cassima, de quien no ha sabido nada desde entonces. Nuevamente, el espejo mágico es la excusa para el arranque de la historia. A través de él, Alexander tiene una visión de la princesa de las Islas Verdes pidiendo socorro. Una vez más, ha sido capturada. Sin pensarlo un momento, Alexander sale en su ayuda.

La cultura de las Islas Verdes está basada en la musulmana, teniendo como referencia obras de la cultura popular tales como *Las Mil y Una Noches*, con especial importancia en el fragmento sobre Aladino y la lámpara maravillosa. También hay referencias a otras historias de distintas culturas, como el cuento de Lewis Carroll *Alicia en el País de las Maravillas*.

Al llegar al reino donde vive Cassima, descubre que sus padres han muerto y que gobierna el Visir Abdul Alhazred, quien será el villano del juego. Abdul ha secuestrado a la princesa y lo tiene todo planeado para casarse con ella y hacerse definitivamente con la corona (parece que a esta chica le pasa siempre lo mismo). El camino de Alexander hasta alcanzar su meta es largo y difícil, teniendo que viajar, gracias a la magia, entre las distintas islas que componen el reino. Pero su viaje le lleva incluso aún más lejos, visitando el mismísimo Reino de los Muertos. Allí, Alexander tiene la oportunidad de rescatar y devolver a la vida a los padres de Cassima.

El juego está diseñado, como siempre, por Roberta Williams, pero en esta ocasión cuenta también con Jane Jensen para tal labor. El trabajo de esta escritora y diseñadora de juegos (de quien hablaremos más adelante) marca una importante diferencia con respecto a anteriores títulos de la serie. Los diálogos están notablemente mejor escritos, lo que aporta a los personajes más personalidad. No se aleja radicalmente de la simpleza que caracteriza a *King's Quest*, pero le da más riqueza. El juego incluía un *Libro Guía de la Tierra de las Islas Verdes*, escrito por la misma Jensen, que profundizaba en los elementos y personajes de la aventura. También tenía un apartado que servía de ayuda para solucionar determinados puzles.

La experiencia de juego en esta ocasión es mucho más agradable que en anteriores entregas. Aunque sigue habiendo varios *dead ends*, son muchos menos de los que solía haber (sobre todo en la quinta parte). Hay varios puzles que tienen varias formas de ser solucionados precisamente para evitar esas situaciones. Estamos ante un juego con varios posibles finales. En realidad, el final de la historia, en esencia, es el mismo: Alexander derrota al visir, contrae matrimonio con Cassima y ambos se convierten en reyes de las Islas Verdes. Sin embargo, hay multitud de variantes en cómo se desarrolla esto. Va desde algo tan simple como tener o no

el anillo para la boda, hasta algo más complejo, como haber devuelto a la vida a los padres de Cassima, devolver la paz entre los habitantes de las distintas islas, etc. Las voces de los personajes están mucho mejor trabajadas, contando con actores profesionales, entre los que destaca, en el papel de Alexander, Robby Benson, quien puso voz a Bestia en *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1991). Este nuevo acercamiento al legado de la compañía Disney se vería sumamente incrementado con la llegada en 1994 del séptimo título de la saga.

King's Quest VII: The Princeless Bride (Roberta Williams y Lorelei Shannon, Sierra On-Line, 1994) presenta por primera vez una aventura con dos personajes jugadores. El jugador debe completar la aventura con la princesa Rosella y la reina Valanice de Daventry, hija y esposa, respectivamente, del rey Graham que comenzó la saga. El juego está estructurado en varios episodios entre los que se va alternando el manejo de estos dos personajes. Es, además, la primera y única vez que se puede jugar con Valanice y se conoce algo más al personaje, lo cual es una pena, dado el tratamiento que se le da, pues nada más empezar el juego tenemos a una reina cuya mayor preocupación es que su hija encuentre pronto un marido. Es algo habitual en cuentos de hadas, especialmente con monarcas de por medio, que los personajes tengan tal preocupación pensando en el futuro de la corona. Pero ver reducida la relación entre Valanice y Rosella a este estereotipo es una decepción.

El clásico corte familiar de la saga *King's Quest* se desvirtúa aquí convirtiéndose en un producto para niños. Williams y Lorelei Shannon, con quien diseñó el juego, apostaron por una estética de *cartoon* que recuerda a las películas *Disney*. Es más, en la introducción del juego, se presencia una escena en la que Rosella canta una canción en la línea de los films de la famosa compañía.

El arranque empieza cuando, en medio de una discusión con su madre, Rosella es atraída por una simpática criatura (un caballito de mar con alas) y se arroja en un lago mágico que la transporta a otro mundo, emulando así la caída por la madriguera de conejo de Alicia. De hecho, el mismo diseño de Rosella en este juego, con el pelo largo y rubio y un vestido azul, recuerda al personaje de Lewis Carroll, sobre todo en la interpretación que hizo de ella la propia compañía Disney en la cinta que adaptaba el libro original. Al darse cuenta de lo sucedido, la reina se lanza detrás de su hija, acabando en un lugar diferente. La misión para el jugador será entonces reunir a madre e hija. Durante el desarrollo de la historia, se descubre que el reino de Eldritch, donde se encuentran, está en peligro por culpa de una bruja llamada Malicia, por lo que salvar esa tierra será parte de la misión principal. Como objetivo secundario, está el encontrar un pretendiente para Rosella.

Es aquí cuando entra en juego Edgar, el supuesto hijo de la villana del *King's Quest IV*. Como el hermano de Rosella, Edgar fue secuestrado por alguien malvado. Gracias a la intervención de Rosella en el cuarto juego, pudo salvarse de su influencia y regresar con sus padres, los reyes de Eldritch.

Lo interesante de este título viene con sus dos posibles finales. Uno de ellos es un final feliz, en el que Rosella y Edgar comienzan un romance. En el otro, Edgar muere y sus padres acogen a Malicia, quien en realidad era la hermana de la reina de Eldritch y a quien Rosella, magia mediante, ha convertido en bebé. Es un final mucho más triste y mucho más sobrecogedor, sobre todo por el hecho de ver cómo unos padres acogen a la asesina de su hijo. Sin embargo, y como hemos adelantado anteriormente, el resto del juego tiene una exagerada tendencia infantil, arrebatando el enfoque hacia toda la familia de las anteriores entregas y centrándose sobre todo en los niños. Esta decisión condiciona no sólo la estética del juego, sino también el desarrollo de la trama y los diálogos. Hay más humor, o al menos más intención de hacer humor, en este juego que en los anteriores.

Con la séptima entrega de *King's Quest* acaban los *dead ends* y, aunque sigue existiendo la posibilidad de que el personaje muera, el propio juego devuelve al usuario al momento anterior a esa muerte. Estos dos avances son los que hacen de la experiencia de juego de *King's Quest VII* una mejora con respecto a sus predecesores. No obstante, el enfoque narrativo y estético que se le dio lo convierten en un título muy diferente al resto, que desentona con los anteriores juegos.

Desde luego, esto no es nada comparado con lo ocurrido con el octavo título de la serie. *King's Quest: Mark of Destiny* (Roberta Williams y Mark Seibert, Sierra On-Line, 1998) llegó en un momento en el que muchos sectores de la industria del videojuego declaraban que las aventuras gráficas ya no tenían futuro. Roberta Williams no quiso que su famosa saga muriese con ellas, por lo que, junto al también diseñador de videojuegos Mark Seibert, reinventó *King's Quest* en forma de RPG de acción. No se trataba de un *remake* y apenas había referencias al rey Graham y su familia, sino de llevar la marca *King's Quest* a una nueva generación de jugadores. El resultado no satisfizo a mucha gente y no ha vuelto a haber un título oficial de la saga desde entonces.

3.2.2. Jugando con el terror

A continuación hablaremos de *Phantasmagoria* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1955), el primer juego de Sierra On-Line realizado con *full motion video* (*FMV*), utilizando vídeos de acción real, fotografías y elementos generados por ordenador.

Si con *King's Quest* Williams echaba mano de elementos clásicos de los cuentos de hadas, en esta ocasión el planteamiento del juego era una recopilación de clichés provenientes de las historias de terror: una pareja joven y muy enamorada se muda a su nueva residencia, una mansión (o castillo) encantada que será su desgracia.

A los ojos de Adrienne, la protagonista, comienzan a sucederse distintos fenómenos sobrenaturales, a través de los cuales descubre que la casa estuvo anteriormente habitada por un célebre mago llamado Zoltan Carnovasch, quien asesinó a sus diferentes esposas. Carnovasch se hallaba poseído por un espíritu maligno que ahora controla a Donald, el esposo de Adrienne.

La historia, llena de tópicos, se basa en efectismos crueles más que en un lógico desarrollo de la misma. La experiencia de juego, por su parte, sufre de una enorme escasez de puzles, centrándose únicamente en disparar una serie de *triggers* que muestren al usuario nuevos vídeos para completar un relato falto de originalidad y completamente previsible.

Williams parece querer insistir constantemente en el hecho de que *Phantasmagoria* es un videojuego destinado a un público adulto. Pero esto no es debido a una historia compleja, con dilemas morales u otros temas difíciles de entender para un público infantil, sino por su explícita violencia. Continuamente se van sucediendo vídeos sangrientos, visiones que tiene la protagonista de cómo el mago que antes vivía en la que ahora es su casa asesinaba a sus esposas. Hay, además, una escena que siempre sale a relucir cuando se habla de este juego: una violación.

El capítulo cuatro de *Phantasmagoria* comienza con una secuencia en la que la protagonista se está aseando en el cuarto de baño. Donald aparece, seduciéndola suavemente. La pareja ya había tenido varios enfrentamientos con anterioridad, por lo que ella lo rechaza en un principio, pero poco a poco va consintiendo. Lo que en un principio parece ser una escena de sexo pasional, paulatinamente se torna en algo mucho más sórdido a causa de la violencia con la que, de repente, actúa él. Al acabar, él se marcha y ella se queda llorando pero, extrañamente, no tiene mayor repercusión en la historia ni en el personaje de Adrienne, como si lo ocurrido no fuese tan grave. Así, da la impresión de que lo que se buscaba con esta escena no era avanzar en la trama o crear un nuevo drama para la protagonista, sino simplemente impactar con fuerza en el jugador, olvidando los efectos que algo así debe tener a nivel narrativo y en el desarrollo del personaje.

La historia está narrada de forma lineal, con poco *gameplay* y manejando un solo avatar. No hay nada novedoso en *Phantasmagoria*, excepto el uso del FMV, un sistema actualmente muerto en las aventuras gráficas. Pese a todo, el juego se vendió bien, permitiendo tanto la realización del segundo *Gabriel Knight* con esta misma técnica como una secuela del propio *Phantasmagoria*, que diseñaría Lorelei Shannon. Ambos títulos adolecen de lo mismo que el juego diseñado por Williams: el relato avanza a base de accionar *triggers*, no por la resolución de puzles propiamente dicha.

3.3. *Leisure Suit Larry*: las comedias eróticas de Al Lowe

En 1981, Sierra On-Line sacó a la venta *Softporn Adventure*, una aventura textual sin gráficos de ningún tipo. El objetivo del jugador es que el protagonista (que no tiene nombre) se acueste con tres mujeres diferentes. Estaba diseñado por Chuck Benton y, aunque hay situaciones cargadas de erotismo, la escritura de Benton no es especialmente notable, por lo que la sensualidad acorde a este tipo de historias no está tan desarrollada como debiera. En cualquier caso, *Softporn Adventure* sirvió como base para la aventura gráfica *Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1987). Tanto es así que casi podría considerarse que esta primera entrega de la saga es un *remake* del juego anterior.

Este primer título de la serie *Leisure Suit Larry* (figura 3.2) apareció en 1987, con Al Lowe al frente del proyecto. La idea fue básicamente trasladar *Softporn Adventure* al género de las aventuras gráficas. Al Lowe tomó del título de Benton el punto de partida, escenarios y algunos personajes. Le dio nombre y personalidad al principal, haciendo mucho más divertido el relato. Larry es un tipo que resulta gracioso en su ridiculez: está caracterizado como un Tony Manero venido a menos, un solitario desesperado por perder la virginidad.



Figura 3.2. *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards* (© Activision).

El texto de Al Lowe resulta mucho más divertido que el de Benton y la imagen, aunque muy limitada técnicamente, ayuda a dotar al juego de aún más humor. El apartado visual también juega un papel importante a la hora de dotar al título de sensualidad, gracias sobre todo a planos cercanos de hermosas e insinuantes mujeres. Algo, además, que deja aún más claro el público objetivo del juego: adulto, masculino y heterosexual. Lo de adulto, en realidad es sólo en teoría, porque por las características probablemente impacte de manera más efectiva en adolescentes.

Como cabía esperar, las mujeres no están especialmente bien retratadas en el juego. La mecánica del juego hace que el dinero sea un factor fundamental para tener éxito con las mujeres. A una de ellas, llamada Fawn, Larry tiene que darle muchos regalos para conquistarla. Ella está dispuesta a acostarse con él pero antes dice que tienen que casarse. Cuando ya han contraído matrimonio y en un juego sexual en el que Larry ni siquiera se quita la ropa, ella lo ata a la cama, le quita la mayor parte de su dinero y se va. Otra, es una prostituta con la que Larry se acuesta, pero él no queda especialmente satisfecho por el hecho de haber sido una transacción de negocios en lugar de una atracción de uno por el otro. Finalmente, Larry se encuentra con una mujer desnuda en un jacuzzi llamada Eva. El protagonista tiene que darle una manzana (para redondear la referencia bíblica) y, sin mediar palabra, ella hace que Larry la acompañe a la cama. En este juego, las mujeres son meros objetos de deseo y origen de frustraciones para el protagonista. Pero ¿se podía esperar algo diferente? Dado el tipo de producto, a quien va dirigido y sus pretensiones, lo cierto es que, para tener éxito, debía adaptarse a un estilo y un tono concretos. No es una aventura familiar como *King's Quest*, ni cualquier otro tipo de juego con un público objetivo más amplio. *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge* tiene muy claras sus intenciones y quiénes son sus clientes.

El humor de este juego también tiene algo de escatológico y decadente. Al principio de la aventura, vemos como Larry defeca en unos sucios urinarios públicos mientras lee el periódico y, cerca del final, practica con una muñeca hinchable. La irreverencia, lo políticamente incorrecto, lo que no se pensaba ver en un videojuego es una seña de identidad de esta aventura y se presta al humor sólo por estar presente.

3.3.1. ¿Solterón patético o mujeriego empedernido?

Un año después del primer Larry, Sierra On-Line puso a la venta la segunda entrega: *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1988). Aquí, el diseñador Al Lowe intenta llevar la trama por una senda más aventurera pero no llega a construir una a la altura de ese estilo, mientras pierde buena parte del erotismo que tenía anteriormente.

El juego comienza poco después del final del anterior título. Larry corta el césped de la casa de Eva, pensando que van a compartir una vida juntos. Cuando ella llega, apenas recuerda quién es el extraño que está en su jardín y lo echa de su propiedad. Obviamente, para ella la noche que compartieron no debía pasar de ahí. Así, Larry vuelve a estar soltero y buscando el amor.

Durante su periplo, Larry se involucra accidentalmente en una trama de espionaje, convirtiéndose en objetivo del KGB. En lugar de desarrollar esta trama añadiéndole un toque erótico, Al Lowe opta por dejarla de manera casi anecdótica, con pocas intromisiones en el viaje del protagonista. El recorrido que éste hace, además, está poco indicado para el jugador,

quien debe adivinar su siguiente acción a base de perder la partida una y otra vez.

Como es natural en Larry, intenta seducir a varias mujeres a lo largo de su aventura. No tendrá éxito con ninguna excepto con la última de todas, Kalalau, una nativa de la isla paradisíaca Nontoonyt donde un científico loco, el Doctor Nonookee, se ha hecho con el control. Los fallidos intentos de acostarse con otras mujeres desembocarán en multitud de muertes del personaje principal. De ahí el título de esta entrega, que podría traducirse por *Larry va buscando el amor (en varios sitios equivocados)*. La frustración que supone esto es enorme: intentar alcanzar el objetivo del juego conduce casi irremediablemente a perder la partida varias veces.

Una de estas situaciones constituye un chiste de especial mal gusto. Larry (para quien todas las mujeres son atractivas) se acuesta con una mujer cuyo sobrepeso le provoca la muerte. El juego refuerza su carácter superficial y su relato simplista, utilizando hipérboles para insultar, insistiendo en el mera irreverencia para buscar el humor y repitiendo chistes manidos. La narrativa es tan sencilla que se hace deficiente. Como hemos dicho anteriormente, y como es característico de las aventuras de la compañía, el propio juego no ayuda mucho al jugador para conocer su recorrido. Mantiene el típico marcador de puntuación de las aventuras de Sierra On-Line y añade una clasificación según vaya avanzando el jugador, cuyos estatus son diferentes insultos. Toca distintos tipos de historia (espionaje, romance, erotismo...) pero no llega a desarrollar por completo ninguno. Esta segunda parte de las aventuras de Larry llegó sin estar madura.

De hecho, el erotismo, una de las principales bazas con las que juega la saga, está muy reducido en esta ocasión. Sigue estando presente pero su nivel fue rebajado sobremanera.

El juego también tiene la oportunidad de meter la pata con un chiste que sale mal. En un momento determinado, Larry tiene que hablar en español con una chica hispanoparlante. Él comete una gran cantidad de errores ridículos, lo que era de esperar cuando dice que apenas recuerda nada del español que aprendió en el colegio. Lo lamentable llega cuando la chica en cuestión, cuya lengua materna es el español, habla igual de mal el idioma. No queda claro si es un gag poco acertado o si simplemente está dejando en evidencia la ignorancia de sus desarrolladores. En cualquier caso, es un elemento poco atinado para un producto cuyo mercado es tan internacional como es el caso de los videojuegos.

No tardó en llegar *Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of Pulsating Pectorals* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1989). Tras la boda de

Larry y Kalalau, la isla Nontoonyt se ha convertido en una atracción turística. Como suele pasarle a Larry, su pareja se cansa de él y lo abandona... por otra mujer. Una vez recuperado el *statu quo* habitual de Larry, comienza la aventura. Con una animación en la que, en referencia a Superman, Larry cambia su atuendo de estilo hawaiano por su traje clásico, el personaje queda listo para lanzarse a la "conquista" de más mujeres.

La tercera entrega de Larry vuelve a las raíces. Obvia cualquier tipo de historia secundaria como ocurrió en el segundo juego y se centra en la búsqueda de parejas sexuales, con el humor erótico y absurdo que ha caracterizado la saga. Es, además, una fantasía masculina tópica aún más exagerada que las anteriores entregas. Como el título sugiere, la meta final es conseguir acostarse con una mujer llamada Passionate Patti, una atractiva pianista de un bar. Para conseguir seducirla, Larry debe mejorar física y sexualmente, algo que consigue acostándose previamente con otras mujeres. Ninguna de estas relaciones llega a consumarse del todo, en cada ocasión el acto es interrumpido de manera cómica por distintos motivos. Pero cada experiencia suma puntos para Larry que finalmente consigue tener sexo con Patti.

Ambos quedan encantados el uno con el otro, teniendo una de las mejores experiencias sexuales de sus respectivas vidas. El juego utiliza los globos de pensamiento típicos del lenguaje del cómic para dar esta información al jugador sin que los personajes lo sepan. Patti decide romper con su novio para quedarse con Larry. Con este pensamiento se duerme y murmura el nombre del tipo en cuestión, interpretando Larry que prefiere estar con otro. Deprimido, se va de allí. Patti se despierta y se encuentra sola. Desde el balcón, observa a Larry alejarse y adentrarse en la selva. Es aquí cuando el juego da el giro más interesante, pues Patti decide salir en su busca y averiguar qué ha pasado cuando todo estaba yendo tan bien entre ellos. De esta forma, el usuario comienza a controlar a Patti, el único personaje jugador de las aventuras gráficas protagonizadas por Larry Laffer aparte de él mismo.

Esta ocasión podría haber sido la oportunidad perfecta para abrir el espectro de público objetivo de los juegos para intentar atraer a más mujeres. Se podría haber utilizado a Patti como una mujer sexualmente liberada, sin complejos, que disfruta de su sexualidad de manera natural y cosificando a personajes masculinos de igual forma que, desde punto de vista de Larry, se cosifica a los femeninos. Sin embargo, se sigue optando por explotar a Patti de manera sexual siguiendo el estilo marcado por el resto del juego y sus anteriores entregas. Muchos puzles que el jugador debe

resolver con Patti consisten en deshacerse de alguna de sus prendas (como su sujetador), dando la impresión de que, sea cual sea la circunstancia, el resultado final es desnudar a una mujer.

Finalmente, Patti encuentra a Larry y lo salva de una tribu indígena de caníbales lesbianas. Acaban llegando a los mismísimos estudios de Sierra On-Line, donde cruzan varios decorados de otros juegos de la compañía. Aparentemente, en el universo de Larry, los juegos de la empresa son películas. La misma Roberta Williams aparece dirigiendo la secuencia de *King's Quest IV* donde la princesa debía escapar de la boca de una ballena, parodiando la enorme dificultad que ese puzle entrañaba. Supone una enorme ruptura con la cuarta pared, una característica que comparten los juegos de Sierra On-Line y los de LucasArts, aunque la explotan de manera diferente.

En cuanto a la cuarta parte de la saga... nunca llegó a materializarse realmente. Hay más juegos protagonizados por Larry Laffer, pero no existe un *Leisure Suit Larry 4*. Había un proyecto para lanzar un *Leisure Suit Larry* con modalidad de multijugador, pero nunca vio la luz. Por otro lado, se dice que Al Lowe, creador de la saga, afirmaba que no habría un *Larry 4*. Sea como sea, la ausencia de tal título se utilizó como herramienta narrativa en *Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1991). En este juego se planteaba la situación de que Larry y Patti se habían separado y no se sabía el motivo. Larry, de hecho, ni siquiera lo recuerda, aunque sí se acuerda de Patti y sueña a menudo con ella.

Larry y Patti se alternan como avatares a lo largo de la aventura, convergiendo sus historias en un lugar y momento común hacia el final del juego. Así, nuevamente tenemos dos avatares, aunque esta interesante situación no se volverá a presentar en la saga.

En este juego, Larry trabaja para una compañía dedicada a la pornografía y su objetivo es encontrarse con tres candidatas para el próximo show que producirán, *America's Sexiest Home Videos*. Él debe grabarlas en secreto para que luego los productores hagan su elección definitiva y claro, al final estas grabaciones se convierten en vídeos pornográficos al filmar los encuentros sexuales que tiene con ellas.

Por otro lado, Patti, cuya carrera musical va de mal en peor, recibe la conveniente y absurda oferta del FBI de trabajar para ellos, buscando pruebas de actividades ilícitas en la industria discográfica. Patti acepta y vive una serie de aventuras que explotan su atractivo físico. Sin embargo, ella, a diferencia de Larry, no llega a tener ningún encuentro sexual real: lo más parecido que llega a verse son unos sueños con distintos hombres. Nuevamente, Larry y Patti se presentan en desigualdad de condiciones, ya que parece lícito que él sí tenga multitud de amantes, pese a ser alguien, supuestamente, con poco éxito entre las mujeres; mientras que ella, sumamente atractiva, no comparte la misma circunstancia.

En este juego, la narrativa es menos lineal que en los anteriores, ya que permite cumplir una variedad de objetivos en el orden que el jugador elija, cambiando de personaje cada vez que complete uno. No hay *dead ends* y se utiliza una mecánica de *point and click*, otorgando todo ello una experiencia de juego menos frustrante y más cómoda. Sin embargo, la facilidad puede llegar a ser excesiva, ya que incluso hay puzles que son completamente opcionales y aun sin resolverlos los protagonistas alcanzan sus metas. Con esta condición en el juego, ¿cuál es el sentido entonces de la aventura gráfica? Se trata de narrar una historia a través de puzles, si esos puzles pueden desaparecer, ¿ante qué tipo de aventura gráfica estamos? Es algo que decepciona a muchos fans de la saga y de la compañía, que gustan de los dificilísimos retos que suelen proponer.

El juego concluye uniendo con una excusa poco convincente a los dos protagonistas en la Casa Blanca. En esta escena final, descubren al supuesto villano de la historia, un tal Julius, quien se dice es el responsable de la pérdida de memoria de Larry. La escena está escrita de manera forzada, haciendo patente la necesidad que había de reunir a los personajes pero sin ninguna explicación sólida en la historia, descuidando uno de los aspectos fundamentales de las aventuras gráficas. En cualquier caso, Larry y Patti vuelven a estar juntos cuando acaba el juego.

Dos años después, apareció *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1993). Larry vuelve a estar soltero y no se da ninguna explicación de lo que ha pasado con Patti. Simplemente, se da a entender que ha pasado el tiempo y la relación ha acabado. Como ocurría en el segundo juego de la serie, Larry acude a un concurso de citas. En esta ocasión, gana una estancia de dos semanas en un centro turístico de lujo llamado La Costa Lotta. Allí, su única misión será la habitual: ligar. Como en el primer juego, no hay otras tramas que guíen el camino. El jugador solo tiene que conseguir que Larry se acueste con todas las mujeres posibles.

En esta ocasión, Larry no llega a tener relaciones casi con ninguna chica aunque está a punto (o parece estarlo) con muchas. Por un motivo o por otro, las ocasiones suelen estropearse. Larry se queda así excitado pero insatisfecho, sentimiento que se refleja en el jugador que, aunque ha

resuelto el puzle, siempre se queda con la sensación de haberlo dejado incompleto. Esto, sumado a la evidente búsqueda de contenido erótico cuando se juega a esta saga, ayuda a motivar al usuario a seguir la aventura hasta conseguir que Larry llegue a su meta. Una de las escenas de este tipo más llamativas, eróticas y risibles es aquella en la que el protagonista está a punto de participar en un *ménage à trois* pero las dos mujeres con las que iba a compartir la experiencia deciden marcharse sin él.

Haciendo un paralelismo con el primer juego de Larry, la última mujer con la que se encuentra está en el ático del edificio donde se aloja. Shamara, que así se llama el personaje, es una parodia de los movimientos *new age*, de todo lo que sea espiritual y filosófico. Algo lógico si tenemos en cuenta el carácter tan superficial que tienen todos los juegos de la serie.

Como ocurre en otros títulos, para alcanzar este objetivo final será necesario haber alcanzado antes otros menores. Sigue siendo la estructura de múltiples puertas que se ha visto en otros juegos con anterioridad y que seguirá estando presente prácticamente en todas las aventuras gráficas.

Este juego es el primero de la saga que incluye doblaje de los personajes, algo que ayuda a la inmersión del jugador en la historia y, como siempre, otorga un mínimo de personalidad a los personajes.

Cuatro años tardó en llegar *Leisure Suit Larry 7: Love for Sail* (Al Lowe, Sierra On-Line, 1997). Como ocurre en otras ocasiones, la última mujer con la que se acuesta Larry en la anterior entrega es la que sirve de puente con el nuevo juego. Al inicio de esta aventura (la última protagonizada por Larry Laffer) Shamara encadena a Larry en la cama y lo abandona, convirtiéndose como por arte de magia en una superficial y traidora; afirma que el estilo *new age* del que hacía gala en el anterior juego en realidad no es lo suyo, que intentó cambiar, pero que lo que de verdad le interesa es el dinero y el lujo. Nuevamente, una escena rápida y simple para devolver a Larry a su *statu quo*, una justificación pobre que quizá no fuese necesaria siquiera, tal y como ocurría en el *Larry 6*.

Al margen de esto, sí que hay algo interesante en esta secuencia inicial. Shamara deja a Larry, como hemos dicho, atado a la cama y con un cigarro en la boca. Él no fuma, por lo que acaba tosiendo, el cigarro cae en la cama y comienza un incendio. El jugador toma el control de Larry de lleno en el peligro, al menos en apariencia. Aunque en los primeros juegos de Larry se podía morir, en los últimos esta posibilidad había desaparecido, por lo que encontrar esa primera secuencia podía dar lugar a pensar que se había recuperado esa posibilidad. Sin embargo, no era el caso. La tensión ante la muerte inminente del personaje está en realidad injustificada, ya que no hay peligro alguno.

Tras la brusca ruptura con Shamara, Larry acaba nuevamente en un crucero de lujo. Otra vez, su objetivo no será otro que el de tener sexo con tantas mujeres como pueda. Además de las pasajeras, la inmensa mayoría de las tripulantes son mujeres jóvenes y hermosas, por lo que la tensión sexual a la que hace frente Larry es más fuerte que nunca. Hay, además, un concurso en el barco sólo para hombres. Los participantes deben conseguir la máxima puntuación en diferentes pruebas para ganar un encuentro apasionado con la Capitana Thygh. La cosificación de la mujer llega en este juego al extremo.

Como viene siendo costumbre en los juegos de Sierra On-Line, aquí nos encontramos con multitud de referencias a la cultura popular. Una de las más evidentes es el nombre atribuido a las mujeres con las que Larry tiene ocasión de intimar, versionados de actrices famosas, como Jamie Lee Coitus (por Jamie Lee Curtis) o Drew Baringmore (por Drew Barrymore).

Love for Sail utiliza personajes en *off*, es decir, personajes presentes en la acción pero ajenos al campo de visión. Es el caso de un camarero que atiende a una mujer nudista en la piscina. El narrador, por otro lado, una voz en *off* normalmente destinada tan sólo a dar información al usuario y que equivale a la narración omnisciente presente en anteriores aventuras gráficas de la compañía, protagoniza algunos de los más graciosos momentos del juego, intercambiando comentarios con el propio Larry.

El apartado visual mejora con creces, el estilo *cartoon* que ha marcado el desarrollo de la saga está aquí mejor implementado que nunca. La animación es de una calidad técnica increíble y refuerza el tono de comedia para adultos que caracteriza a *Leisure Suit Larry*. Por su parte, la jugabilidad sigue siendo *point and click*.

Salvo la segunda entrega de la serie, el contenido erótico va creciendo de un juego a otro. Aquí llega a su máxima representación, conteniendo gran cantidad de desnudos y escenas eróticas. Sigue sin haber nada que llegue al nivel de la pornografía, sin sexo explícito, aunque hay un breve vídeo oculto (solo puede verse si se consigue la máxima puntuación y se completa el desafío de encontrar 32 consoladores ocultos en el barco) que muestra a Larry y a la Capitana Thygh en pleno acto sexual. Aunque el nivel erótico es bastante alto, como decimos, no hay nada realmente explícito y la estética *cartoon* suaviza el contenido.

Por lo demás, también hay escenas altamente sugerentes que dejan poco a la imaginación, con prácticas sexuales que no se limitan al mero coito, sino que incluyen también sexo oral, un *ménage à trois* con una madre y una hija ante un numeroso público (lo que añade a la mezcla el exhibicionismo, el voyeurismo y el incesto) y hasta se permite bromear con la zoofilia. Todo está representado desde la perspectiva del humor, jugando a enseñar un poco y ocultar mucho, pero dejando bien claras las cosas.

La saga de juegos *Leisure Suit Larry* está relacionada con la sublimación a través del arte de la que hablaba Freud. Según el padre del psicoanálisis, los deseos sexuales mal vistos por la sociedad e incluso por el individuo en sí pueden sublimarse, reprimirse, realizando un acto no sexual pero de alguna forma conectado con la sexualidad: la "posibilidad de cambiar el fin sexual primitivo por otro, ya no sexual, pero psíquicamente afín al primero es lo que designamos con el nombre de capacidad de sublimación" (Freud, 1908: 7). Por ejemplo, realizando una obra de arte que hable de alguna forma del sexo, el autor anula o reduce un deseo que no puede (o piensa que no puede o debe) satisfacer. No sólo funciona con el autor, sino también con el receptor que puede llegar a verse reflejado en la obra en cuestión. Así, Larry parece buscar la identificación con un público masculino con deseos sexuales incumplidos, para que, de alguna forma, estos puedan verse (relativamente) satisfechos a través de un personaje ficticio en una historia ficticia.

No sólo se aplica al sexo, sino también a la violencia o cualquier otro deseo que bien pueda considerarse reprobable, o bien no lo sea pero el sujeto en cuestión lo considere imposible de alcanzar. Por ejemplo, el éxito inicial de los superhéroes de cómic tuvo uno de sus pilares maestros en este aspecto. La identidad más humana de los superhéroes era a menudo la de un individuo débil, marginado, diferente al resto, tal y como muchos niños y adolescentes se sienten con frecuencia. Estos lectores se identificaban con Clark Kent y soñaban con descubrir algo en su vida que los llevase a convertirse en algo diferente a lo que eran, algo que ellos consideraban, en cierta medida, mejor o más admirable.

Love for Sail fue el último juego protagonizado por Larry Laffer. Aunque se anunció en el final de este mismo juego una siguiente entrega, con los posibles subtítulos de *Lust in Space* o *Explores Uranus*, finalmente no vio la luz. Sierra On-Line fue absorbida por la distribuidora Vivendi, que licenció la saga a otros equipos de desarrollo. Así, en 2004 llegó *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, llevado a cabo por High Voltage Studios; más tarde, en 2009, y desarrollado por Team 17 Studios, apareció *Leisure Suit Larry: Box Office Bust*. En ambos casos el protagonista es Larry Lovage, sobrino de Larry Laffer, y también en los dos juegos, destinados no sólo a PC sino también a consolas, se abandona el estilo *cartoon* en 2D y la jugabilidad *point and click* por gráficos en 3D y control directo del personaje.

3.4. Sierra On-Line a través de Roberta Williams y Al Lowe

La ludoteca dejada por Sierra On-Line es impresionante y muy numerosa. Inventaron la aventura gráfica y desarrollaron una gran cantidad de títulos de este género, siendo muchos de ellos auténticos clásicos, como las sagas *Police Quest*, *Space Quest* o *Manhunter*. Haría falta un libro entero para hablar de todos ellos. De modo que hemos decidido centrarnos principalmente en dos de las sagas más significativas de la compañía. Por un lado, *King's Quest* de Roberta Williams supuso la primera aventura gráfica de la historia de los videojuegos, una historia familiar con un alto componente de fantasía. Por otro lado, *Leisure Suit Larry* de Al Lowe es una irreverente comedia erótica para un público adulto más exclusivo. Las enormes diferencias, pero también los importantes puntos en común de ambas sagas nos han parecido de lo más destacable y representativo de la compañía, de ahí que este capítulo esté destinado casi exclusivamente a ellas. No obstante, más adelante dedicamos un capítulo a la autora Jane Jensen, en el que se incluye otra de las series más relevantes de Sierra On-Line: *Gabriel Knight*.

Como fundadores de un género y, especialmente en una época de videojuegos aún bastante primitiva, los diseñadores de *Sierra On-Line* tenían que improvisar sobre la marcha. "Realmente no sabíamos cómo diseñar un juego, no había clases que tomar, no había carrera en la universidad, no había ninguna de esas cosas" (Lowe, 2011: 14). Improvisaron lo suficientemente bien como para dar un género propio que tuvo un éxito abrumador durante más de una década y que aún hoy sigue vivo. Fueron cometiendo fallos y aprendiendo de ellos, un proceso que ha quedado en sus juegos. Por ejemplo, la enorme cantidad de *dead ends* y la muerte de los personajes principales fue una seña de identidad de la com-

pañía, no siempre como algo que los jugadores valorasen positivamente. Con el tiempo, estos elementos desaparecieron.

También aprendieron de los avances de otras compañías. Aunque tardaron un poco, finalmente se decantaron por la mecánica *point and click* creada por Ron Gilbert para *Maniac Mansion*. Usaron sus propios motores y su propia forma de implementar tal mecánica, pero el concepto original seguía siendo el de Gilbert. También fueron añadiendo *cutscenes*, un elemento narrativo que apareció en ese mismo título, aunque en Sierra On-Line se decantaban más por animaciones que continuasen la historia de los protagonistas en lugar de interrumpir la acción para ver a otros personajes.

Los juegos que hemos visto de Williams y Al Lowe tienen en común un tratamiento mínimo del carácter de los personajes. Poco se puede decir más allá de si son buenos, malos, valientes; si están obsesionados con el sexo... Es cierto que Larry es un poco más ambiguo moralmente, pero no por ello tiene más profundidad. Las historias son siempre muy simples, sencillas, destinadas a crear una gran cantidad de puzles que fuesen un reto para el jugador, importando más la ambientación general y situaciones sueltas que la historia narrada en cada juego.

Conforme la compañía va creciendo y creando un gran panorama de aventuras gráficas, las referencias cruzadas van tomando gran importancia. Así, pueden verse comentarios, incluso personajes, de unas sagas a otras (como ya hemos visto, por ejemplo, en el *Larry 3*).

Esta costumbre de hacer referencias cruzadas llega al punto de incluir imágenes y comentarios de los propios diseñadores de los mismos juegos. Este hecho está íntimamente conectado con la importancia dada por la compañía a los autores. Hoy más que nunca, los videojuegos se crean de una manera muy industrializada con una figura de autor muy difusa. Pocos nombres resuenan en este sentido y menos aún trascienden más allá de la comunidad de jugadores. Sierra On-Line quería identificar a sus autores con sus juegos y ponía los nombres de los diseñadores en la portada de los mismos. De esta forma, el estilo de cada autor era algo que los consumidores iban conociendo y podían decantarse con algo más de conocimiento por un juego u otro a la hora de hacer una compra.

En este sentido, Al Lowe afirma que fue él quien hizo que Roberta Williams comenzase a hacer esto: "Yo convencí a Roberta de que pusiera su nombre en la caja y en el título porque (...) si ella ponía su nombre en la portada ¡entonces yo podría tener mi nombre en la portada!" Así, descubrimos que no es únicamente el apoyo de la compañía a sus desarrolladores, sino también parte del deseo de cada autor de que se reconozcan sus méritos (y sus errores).

En la saga de *King's Quest* hemos visto que Williams desarrolla su historia a lo largo de varios años, teniendo consecuencias directas para los personajes. Crecen, tienen hijos, estos también crecen, se enamoran de otras personas... Hay una sensación de avance en cada juego de la saga. Con *Leisure Suit Larry* de Lowe hay un reinicio continuo en el *statu quo* del protagonista. Aunque alcance el éxito final al terminar cada aventura, no tiene ninguna verdadera repercusión en el personaje. Su personalidad y su situación se mantienen estables durante los siete juegos en los que aparece.

Williams, además, utiliza más personajes a lo largo de la serie, aunque es cierto que solamente en un título usa a dos como avatares. Lowe solo tiene un personaje principal en el conjunto de la saga. No obstante, es cierto que Passionate Patti llega a compartir protagonismo con Larry en dos ocasiones, pero luego desaparece por completo, según el autor, porque se aburrió de ella.

Con la serie *King's Quest*, Williams creó unas aventuras mucho más políticamente correctas que Lowe. La tarea de éste pudo ser, en algunos aspectos, más difícil de vender, puesto que había que saber jugar muy bien qué líneas se podían traspasar para que fuese bien recibido. El primer Larry vendió bien a lo largo del tiempo gracias al efecto boca-oído, pero no en un primer momento. Sin embargo, tampoco podemos olvidar que una parte considerable del primer título de esta saga estaba basada en la aventura textual *Softporn Adventure*, por lo que el guion también era más fácil de escribir y los puzles de diseñar.

Roberta Williams y el resto del equipo del primer *King's Quest* fueron los primeros que establecieron el lenguaje de las aventuras gráficas. Tomaron los elementos básicos de las aventuras textuales, los ampliaron y les añadieron una representación visual, con la repercusión en el guion que eso supone. Había que establecer escenarios que diesen de sí en un juego de este tipo pero que además fuesen posibles de representar y hacer funcionar con la tecnología de la época.

También establecieron un elemento que, de una forma u otra, ha ido evolucionando y reflejándose en aventuras gráficas de otras compañías y muy posteriores: el narrador. En las primeras aventuras gráficas de Sierra On-Line, como ya se ha comentado anteriormente, el narrador es un figura omnisciente que añade información al jugador sobre lo que ocurre en el juego. Este narrador habla al usuario directamente de "tú", interpelándolo

con el fin de buscar una mayor identificación con el mismo. Con el tiempo, otros juegos han seguido necesitando cumplir la función que aquí desempeñaba el narrador y lo han hecho, en ocasiones, de forma distinta: el protagonista de *Monkey Island* hacía simples comentarios; los personajes principales de *Broken Sword* narraban en primera persona; los juegos de Pendulo Studios dan la función de narrador a algún personaje de la historia para utilizar saltos temporales.

Con diferentes estilos, mejoras técnicas, enfoques distintos de la jugabilidad y la utilización de diferentes puntos de vista, la aventura gráfica ha ido variando según la época y sus autores. Pero la base del género, la narración de una historia a través de sus personajes y la resolución de puzles involucrados directamente en la trama, con una representación gráfica en movimiento principal que utilice un narrador de forma meramente complementaria, está establecida desde 1984 con *King's Quest: Quest for the Crown*. Se lo debemos a Roberta Williams y a Sierra On-Line.

3.5. Los juegos de este capítulo

Juego	Diseñadores	Desarrolladora	Año
Mystery House	Ken Willimas y Roberta Williams	Sierra On-Line	1980
Wizard and the Princess	Roberta Williams	Sierra On-Line	1980
Softporn Adventure	Chuck Benton	On-Line Systems	1981
King's Quest: Quest for the Crown	Roberta Williams	Sierra On-Line	1984
King's Quest II: Romancing the Throne	Roberta Williams	Sierra On-Line	1985
King's Quest III: To Heir is Human	Roberta Williams	Sierra On-Line	1986
Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards	Al Lowe	Sierra On-Line	1987
King's Quest IV: The Perils of Rosella	Roberta Williams	Sierra On-Line	1988
Leisure Suit Larry goes Looking for Love (In Several Wrong Places)	Al Lowe	Sierra On-Line	1988
Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of Pulsating Pectorals	Al Lowe	Sierra On-Line	1989
King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!	Roberta Williams	Sierra On-Line	1990
Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work	Al Lowe	Sierra On-Line	1991
King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow	Roberta Williams y Jane Jensen	Sierra On-Line	1992
King's Quest VII: The Princesless Bride	Roberta Williams, Lorelei Shannon	Sierra On-Line	1994
Leisure Suit Larry VI: Shape Up or Slip Out	Al Lowe	Sierra On-Line	1993
Phantasmagoria	Roberta Williams	Sierra On-Line	1995
Phantasmagoria: A puzzle of Flesh	Lorelei Shannon	Sierra On-Line	1996
Leisure Suit Larry: Love for Sail	Al Lowe	Sierra On-Line	1997
King's Quest: Mask of Eternity	Roberta Williams y Mark Seibert	Sierra On-Line	1998
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Matt Entin y Edward Kuehnel	High Voltage Studios	2004
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Paul Dunstan y Allen Covert	Team 17 Studios	2009

4

Jane Jensen: de *Gabriel Knight* a *Gray Matter*

4.1. Primeros pasos

La diseñadora de videojuegos estadounidense Jane Jensen comenzó trabajando como ingeniera informática para la popular marca Hewlett-Packard. Durante seis años estuvo en ese puesto, tras lo cual entró a trabajar en la compañía de videojuegos Sierra On-Line, de la que ya hemos hablado en el capítulo anterior.

Su carrera profesional en Sierra On-Line empezó a principios de los años noventa. Avanzó poco a poco, trabajando en *Police Quest 3: The Kindred* (James Walls, Sierra On-Line, 1991) y *Eco Quest: The Search for Cetus* (Gano Haine y Jane Jensen, Sierra On-Line, 1991). Tras esto, Jensen tuvo la oportunidad de codiseñar junto a la veterana y cofundadora de Sierra On-Line la sexta entrega de *King's Quest*, quizá una de las mejores de la serie y en la que también nos hemos detenido en el capítulo 3.

Tras esto, participó en el diseño del juego educativo *Pepper's Adventures in Time* (Gano Haine, Jane Jensen, Josh Mandel y Lorelei Shannon, Sierra On-Line, 1993). Salió el mismo año de lanzamiento de su primer gran proyecto y su primera aventura diseñada en solitario, *Gabriel Knight: Sins of the Father* (Jane Jensen, Sierra On-Line, 1993).

4.2. La saga *Gabriel Knight*

La saga *Gabriel Knight* cuenta las aventuras de un escritor convertido en investigador paranormal. Sus juegos tienen tramas oscuras, llenas de misterio, magia, engaños y asesinatos. Aunque sus historias están llenas de clichés y varios de sus giros de guion pueden ser bastante previsibles, su tono más adulto y sus diseños menos caricaturizados marcaron una gran diferencia en la época con respecto a las más famosas aventuras gráficas en el mercado.

Cada juego de las tres entregas está realizado con una técnica diferente. El primero de ellos, *Sins of the Father*, utiliza los gráficos VGA en 2D. La segunda parte, *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (Jane Jensen, Sierra On-Line, 1995), se realizó *full motion video*, con un motor basado en el mismo que usó *Phantasmagoria* (Roberta Williams, Sierra On-Line, 1995). El último capítulo de la serie, *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned* (Jane Jensen, Sierra On-Line, 1999), está hecho con gráficos 3D poligonales, con un resultado visual poco atractivo.

4.2.1. "What can you tell me about voodoo?"

Sins of the Father nos presenta a un Gabriel Knight sinvergüenza, pícaro, seductor y trasnochado (figura 4.1). De hecho, el personaje tiene problemas para dormir por culpa de unas pesadillas recurrentes. Posee una tienda de libros raros y antiguos que no marcha muy bien y además es escritor con problemas de inspiración. El diseño físico del personaje es típico de los años noventa: pelo desaliñado, pantalones vaqueros y abrigo largo y negro.

Una oleada de asesinatos, aparentemente relacionadas con el vudú, está azotando Nueva Orleans. El detective que lleva el caso, Mosley, es un viejo amigo de Gabriel Knight que le permite involucrarse en la investigación, pues busca información para su próximo libro. Knight acaba implicándose en el caso de forma personal, descubriendo que sus pesadillas son sueños premonitorios y que el pasado de su abuelo ya fallecido jugará un papel fundamental en la historia y en su destino.

Grace Nakamura, una joven de ascendencia japonesa, trabaja en la tienda de Knight y le ayuda en la investigación. Desde este primer juego se va desarrollando una relación de tensión romántica no resuelta entre

ellos. De momento, en *Sins of the Father* es algo más sutil de lo que será en las siguientes entregas, centrándose más en los aspectos de lealtad y preocupación del uno por el otro. El aspecto romántico se intuye más de ella hacia él, pues el corazón de Knight se ve conquistado por otra mujer, Malia Gedde, que juega un dramático papel en la trama de los asesinatos.

La estructura de la historia se organiza en varios días. Durante cada uno de esos días hay unos determinados objetivos que el jugador debe cumplir, en el orden que prefiera, para que el día en cuestión acabe y el relato avance. No obstante, también hay una serie de acciones que el usuario puede realizar un día u otro. Esta manera de organizar las cosas de manera semilineal ayuda a simular la sensación de que el jugador colabora en la construcción de la historia. Además, como viene siendo característico en los juegos de Sierra On-Line, existe un marcador de puntuación que informa al usuario de su avance en el juego, sin que acabar la historia signifique tener todos los puntos. Así, se invita al jugador a volver a jugar al título, instándole a investigar más en profundidad, descubriendo aquellos detalles que le faltaron por descubrir la primera vez y haciendo de la experiencia algo más rico.

El paso de los días está representado por acciones rutinarias: el cierre de la tienda y Knight durmiendo (y teniendo pesadillas), algo que ocurre de manera automática en cuanto el usuario realiza unas acciones concretas

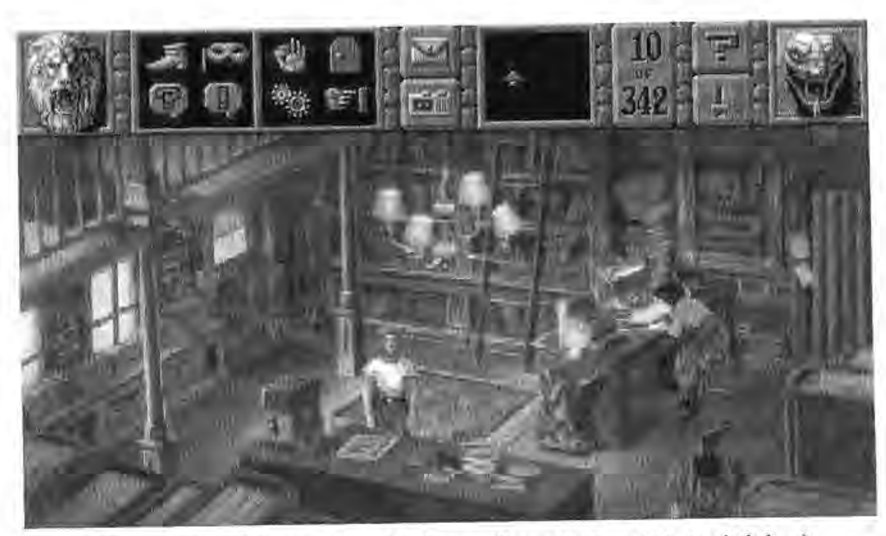


Figura 4.1. *Gabriel Knight: Sins of the Father* (© Activision).

previstas por el juego para cada día. Otra de esas acciones rutinarias son algo tan simple como leer el periódico, algo que aunque no siempre aporta información relevante en el juego, a veces sí proporciona algo vital y el diseño del juego lo establece como obligatorios *triggers*.

El grueso de la historia está ambientada en Nueva Orleans, quizá la ciudad estadounidense que más ha dado que hablar, al menos en la ficción, sobre el vudú. Así, la trama de esta primera aventura condiciona el propio lugar de origen del protagonista. Como en otras aventuras gráficas, la historia lleva al protagonista a otros lugares del mundo (Alemania y África), pero a diferencia de aquéllas, estos viajes son algo puntual y no una constante ni una forma de estructurar el relato.

Durante la investigación, Knight descubre que su abuelo descendía de una larga tradición de cazadores de criaturas sobrenaturales y demás aspectos paranormales (llamados *Schattenjäger*, que se traduce del alemán como "cazador de sombras"). Contacta con el hermano de su abuelo, residente en Alemania y finalmente tiene un encuentro con él. Aquí es donde llega el giro dramático más interesante del juego. Para abrir una especie de puerta mágica, el héroe necesita un corazón humano. Su tío abuelo se sacrifica, se suicida, para que el protagonista utilice su corazón y continúe adelante. Nos encontramos un grado de madurez en la historia pocas veces dado en los videojuegos, especialmente en las aventuras gráficas más populares, que tienden a contar relatos más ingenuos e inocentes. Incluso algunos de los títulos más oscuros de los que se analizan en este libro (como *New York Crimes*, de Pendulo Studios) no llegan a algo tan duro ni tan violento como el suicidio de este personaje.

La construcción de los personajes, sus relaciones entre ellos y sus conexiones con la historia son de los mayores aciertos del juego. Cada personaje tiene un trasfondo, más o menos detallado, que el jugador puede descubrir, en su mayor parte a través de los diálogos. Esto conlleva una personalidad propia que está muy bien reflejada. Por ejemplo, Grace tiende a ser muy sarcástica con Knight, mientras que éste puede cruzar insultos (sin mucha maldad) con Mosley en un reflejo de su vieja amistad.

Si bien el personaje del detective Mosley cumple la función de un actor secundario sin más, la de Grace Nakamura es doble. Es, al mismo tiempo, un personaje secundario en la historia y una herramienta para el jugador. A la vez que comete sus propias acciones y toma sus decisiones, el usuario debe recurrir a ella para investigar ciertos temas. El proceso es casi automático aunque no inmediato. En las opciones de diálogo, está la opción de pedirle que investigue algo, materias que van surgiendo conforme el jugador avanza. Al día siguiente de habérselo pedido, Grace siempre tiene los resultados. Lo interesante aquí es que si bien estamos ante la cosificación de un personaje, la relevancia del mismo para la narración no se limita a eso. Podría sustituirse a Grace Nakamura por una biblioteca, un ordenador con acceso a Internet o cualquier otro objeto o lugar que sea una fuente de información. Sin embargo, en ese caso la historia se empobrecería, eliminando perspectivas y temas que sólo este personaje puede aportar.

Algo que ayuda a la construcción de la atmósfera y el desarrollo de la personalidad de los personajes es el trabajo de doblaje. Los nombres de los actores que se encargan de poner voz a los protagonistas son de primer nivel. Sobre todo, destaca el británico Tim Curry, visto en películas como *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975) o *La caza del octubre rojo* (*The Hunt for Red October*, John McTiernan, 1990), quien dobla al propio Gabriel Knight; junto a Curry, resalta el nombre de Mark Hammill, quien da voz al detective Mosley y cuya fama le vino al interpretar a Luke Skywalker en *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977). Ellos, junto al resto de actores, hacen un trabajo excepcional dando vida a los personajes que interpretan. Para la voz del narrador, eligieron a la actriz afroamericana Virgina Capers, que usaba un acento de Nueva Orleans muy marcado y hablaba de forma muy lenta. Aunque ayuda a la ambientación, también llega a ser algo exasperante.

La banda sonora contiene un tema principal que encaja a la perfección con el tono de misterio que roza el terror (una de las principales bazas comerciales cuando se promocionó el producto), pero los hilos musicales que acompañan la aventura a menudo tienen un carácter más liviano, casi festivo, que contrarresta la atmósfera tensa y oscura construida por la historia. Los ligados a la librería o a la comisaría, por ejemplo, son muy distintivos, algo fundamental para un producto audiovisual, pero también muy ligeros, divertidos y, por lo tanto, casi fuera de lugar.

- *Jugabilidad*

La mecánica del juego sostiene gran parte de su peso en los diálogos. Los puzles siguen estando presentes y son importantes (y difíciles), pero en relación con las conversaciones, están en un segundo lugar. Estos diálogos tienen un planteamiento extraño. Hay unos temas comunes que se

pueden hablar con todos los personajes sin hacer distinción, y unos pocos personalizados para cada uno. El problema está en que los temas comunes no parecen muy apropiados para todos los personajes. Es lógico que Gabriel Knight le pregunte a un policía sobre los asesinatos, pero ¿qué puede contarle su abuela sobre ese tema? Lógicamente, si la opción está disponible el jugador en un principio tenderá a preguntarle todo, lo que da lugar a conversaciones muy extrañas. Con el incremento de los temas sobre los que hablar, dichas conversaciones se hacen increíblemente largas, siendo ésta una de las señas características de la serie y, al mismo tiempo, un factor que no agrada a muchos jugadores. Hace el ritmo del juego más lento de lo que debería.

Los diálogos, además, están divididos en dos opciones en el menú. Por un lado, está el icono para interrogar a otros personajes sobre muchos temas, justo lo que se ha comentado en el párrafo anterior. Por otro, hay otro botón para decir frases menos relevantes en principio, lo que hace que después de un tiempo y largas conversaciones el jugador se sienta tentado de ignorar esa opción. Eso le supondrá un problema, ya que para algunos puzles es necesario usarlo.

Continuando con el tema de la jugabilidad, la vista en tercera persona y *point and click* es una apuesta clásica y segura. Sin embargo, el motor utilizado por Sierra On-Line sigue ralentizando la historia. El avatar se mueve a una velocidad, por defecto, bastante lenta. Esto llega a hacer increíblemente difícil el puzle de las momias próximo al final del juego. Por suerte, en las opciones se permite cambiar esto. No obstante, al aumentar la velocidad da la sensación de que el protagonista y los personajes no jugadores se mueven con leyes físicas distintas. Además, el uso de los objetos del inventario llega a ser tedioso. El usuario acostumbrado a juegos de otras compañías en las que los ítems se sacan del inventario de forma directa (un clic en el objeto y luego en el lugar del escenario con el que tenga que interactuar), pueden encontrar un lastre en el proceso intermedio de hacer clic en el botón "*Play*" para salir del inventario. Es cuestión de segundos, pero en un medio multimedia e interactivo como un videojuego esos segundos son vitales para que el usuario no se aburra. A esto hay que sumarle el hecho de que en el menú de comandos hay más verbos de los estrictamente necesarios. Además del comando "Usar" hay otro para "Empujar", en un claro paso atrás con respecto a la jugabilidad de otras aventuras gráficas.

4.2.2. Gabriel Knight en acción real

Un año después del éxito de *Sins of the Father*, Sierra On-Line lanzó la secuela, titulada *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery*. En este juego tenemos a Gabriel Knight en Alemania, que se ha mudado al castillo familiar, antigua residencia de su tío abuelo Wolfgang (aquel que se suicidaba en la primera parte). Allí vive con Gerde, antigua criada de Wolfgang, quien estaba enamorada de éste. Grace sigue en Estados Unidos, regentando la tienda, negocio que ha remontado en parte gracias a la popularidad que ha alcanzado su dueño con el éxito de su última novela, basada en las experiencias del anterior juego. Su fama como *Schattenjäger* se ha extendido por la región donde ahora reside, y pronto unos aldeanos llaman a su puerta atemorizados por unas muertes, aparentemente debidas al ataque de un hombre lobo. Así da comienzo la segunda aventura de Gabriel Knight.

El principal contraste con respecto a *Sins of the Father* es el apartado visual. Como hemos comentado con anterioridad, *The Beast Within* fue realizado en *FMV*, con actores interpretando a los personajes. Esto acusa aún más uno de los principales defectos que pueden achacarse al primer *Gabriel Knight*: un ritmo lento. Cada conversación se compone de varios vídeos. Lo que en cualquier otra aventura gráfica se puede solucionar con un par de frases dichas rápidamente, aquí supone introducir un vídeo. Estos vídeos además tienen un montaje que deja mucho tiempo sin diálogos, con los personajes mirándose cara a cara, expectantes de empezar o continuar la conversación. La fluidez natural se pierde por completo. En un intento de hacer más realista e impactante el juego, se llega a una situación casi cómica, llena de silencios incómodos y, paradójicamente, con un resultado muy irreal.

Las imágenes son, además, muy luminosas en contraposición a lo esperable en un relato de estas características. La atmósfera opresiva y misteriosa típica de un relato de intriga y terror está prácticamente ausente en el juego.

La visión en tercera persona es otro elemento que juega en contra del aspecto visual, al tener que integrar fotografías fijas con vídeos en movimiento, una cuestión que en otros juegos que emplean técnicas similares resuelven con una vista en primera persona, teniendo el escenario representado solo por imágenes fijas. Si bien el juego sigue utilizando el *point and click*, el personaje jugador no puede moverse libremente por el esce-

nario. Se queda fijo y sólo hay pequeñas animaciones en las que da pocos pasos en una dirección u otra para salir del escenario en el que se encuentre y llegar a otro (salir de una habitación o pasar de una parte de esa habitación a otra, por ejemplo). Hay dos escenarios que son especialmente grandes y el personaje se muestra moviéndose con un andar extraño de perfil mientras la imagen lo sigue haciendo un *travelling* lateral. Son los dos únicos movimientos de larga duración que realizan los personajes fuera de un vídeo, es decir, dentro del propio *gameplay*.

A causa de las limitaciones técnicas para representar la historia con la técnica escogida, la narración da una sensación muy estática. No ayuda el hecho de que la mayor parte de la investigación (y, en consecuencia, del juego) consista simplemente en hablar y leer, teniendo que entregar objetos a algunos personajes en determinadas ocasiones y con poquísimos puzles. Tampoco hay una gran variedad de escenarios, la acción no sale de Alemania.

La dirección y realización de los vídeos es excesivamente sobria, casi tosca (a menudo dejan demasiado "aire" en los planos), con interpretaciones poco naturales por parte de los actores. Las caracterizaciones de estos como los personajes difieren en algunos puntos de lo visto en el primer juego. Gabriel Knight ha perdido todo el aire de seductor desaliñado y seguro de sí mismo que tenía, apareciendo aquí como un pez fuera del agua y muy inconsciente. Grace Nakamura ya no es la chica sarcástica y racional de antes. Tiene un comportamiento mucho más pasional, llegando a rozar actitudes más propias de un personaje de *soap opera* que de un videojuego de misterio (la rivalidad injustificada con Gerde es la mejor prueba de ello). Gerde, que ahora parece mayor de lo que parecía en *Sins of the Father*, es el único personaje del anterior juego que parece haber tenido una mejoría. Antes se limitaba a cumplir el papel de sirvienta, ahora parece ser una asistente en las investigaciones. Sigue siendo un rol servicial y, en cierto modo, supeditado a Gabriel Knight, pero por lo menos sus acciones no se reducen a las tareas domésticas.

En cuanto a los demás personajes, la mayoría están tomados de clichés vistos en multitud de historias. El tabernero que habla con Knight para encargarle el caso es el típico anciano que se ve en muchos relatos de terror: amable, con cierta sabiduría venida de la experiencia. Por otro lado, los miembros del club de cazadores son estirados y arrogantes nobles europeos, cuyas maneras no esconden en ningún momento que serán los villanos de la historia. En este grupo destaca Friedrich Von Glower, quien juega el papel de amigo de Gabriel pese a ser uno de los responsables de las muertes investigadas.

El giro interesante en la historia viene al ser mordido Gabriel Knight por un hombre lobo al final del penúltimo capítulo. Así, el último capítulo es una carrera contrarreloj para evitar que el propio héroe se convierta en lobo. Algo que no se puede evitar y que acaba en un ligero cambio en la jugabilidad. Al ser convertido en lobo, el punto de vista cambia a primera persona, dando una visión subjetiva del personaje. Esto, además, desvela que en el universo creado en la saga Gabriel Knight los hombres lobo son conscientes de sus actos cuando se transforman, algo que no suele ocurrir en la mayoría de los relatos que hablan de estas criaturas sobrenaturales, siendo además un aspecto que interesa a los aficionados a este tipo de fantasía. Así, con el propio *gameplay*, se cuenta algo importante de los personajes y del universo en el que se mueven sin tener que recurrir a la palabra.

The Beast Within tiene otra mejora con respecto a su predecesor. Tenemos a dos personajes jugadores que, al darnos dos puntos de vista, nos cuentan una historia más compleja. Además de a Gabriel Knight, el usuario se pone en la piel de Grace Nakamura, lo que permite conocer más a fondo al personaje. Por desgracia, como se ha dicho antes, la joven se ha desvirtuado ligeramente con respecto a lo que fue cuando la conocimos en *Sins of the Father*. Durante los seis capítulos en los que se estructura la narración, los avatares se van alternando en cada uno, siendo el sexto el único en el que se maneja a ambos. La mayor parte de este último fragmento recae sobre Grace, pero el clímax se vive a través de Knight.

Los capítulos protagonizados por Grace parecen alejarse ligeramente de la trama principal pues, investigando sobre hombres lobo, descubre una leyenda acerca de que el rey Ludwig II fue uno de ellos. Poco a poco se va adentrando en la historia del monarca y de una supuesta ópera perdida del compositor Richard Wagner, amigo del rey. El montaje de la ópera sirve de escenario para desvelar la verdadera naturaleza de Von Glower, en una estrategia que añade el elemento mágico al recurso visto en la famosa obra *Hamlet*, de William Shakespeare.

Leemos en *The Guide to Classic Graphic Adventures* que había planeados hasta ocho capítulos y un tercer avatar, el propio Von Glower (Kalata, 2011: 13). Una lástima que los límites de presupuesto dejasen ese fragmento fuera del juego, pues habría sido muy interesante haber tenido la visión del villano para completar la historia.

La música repite algunos temas del anterior juego adaptados para un mejor audio, pero lo cierto es que la mayor parte del tiempo el único sonido que hay en el juego es el de ambiente y el de las voces de los intérpretes. Destaca en la banda sonora la composición de un tema de ópera que emula el estilo de Wagner.

4.2.3. Gabriel Knight conoce a los templarios

En 1999 llegó la tercera parte de la saga, llamada *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*. Hay quien sitúa el lanzamiento de este juego como la muerte de las aventuras gráficas: no por la calidad del juego, que recibió buenas críticas en su momento, sino porque fue el último gran título de las compañías más emblemáticas dedicadas al género. Resulta una afirmación bastante injusta pues, como veremos, se han lanzado bastantes aventuras gráficas más que decentes con posterioridad, aunque sí es verdad que no han gozado de tanta popularidad como los clásicos de Sierra On-Line o LucasArts.

Blood of the Sacred, Blood of the Damned transcurre en un pequeño pueblo de Francia llamado Rennes-le-Chateau. Gabriel Knight y Grace Nakamura viajan en tren invitados por James, exiliado príncipe de Escocia. Durante el trayecto, el bebé del príncipe es secuestrado y Knight salta del tren persiguiendo a sus captores, acabando en el pueblo francés mencionado. Aquí da comienzo la tercera aventura de este *Schattenjäger*.

En Rennes-le-Château, Knight se encuentra con su viejo amigo el detective Mosley, quien afirma estar de vacaciones (más tarde se desvela que hay algo más). Mosley ha viajado hasta allí en un viaje organizado con un grupo turístico que busca la principal atracción del pueblo: el Santo Grial. Al parecer, Rennes-le-Château tiene una conexión especial con la mítica reliquia cristiana y los rumores apuntan a que está escondida en algún lugar, por lo que no faltan buscadores de tesoros.

Grace se une a Gabriel Knight al día siguiente y a partir de entonces, como en el anterior juego, el control va pasando de uno a otro personaje. Como en *The Beast Within*, los objetivos de los personajes están conectados pero son diferentes. Knight intenta seguir el rastro del niño desaparecido mientras que Nakamura investiga el pasado del pueblo y su unión con el Santo Grial.

A principios de los ochenta se publicó el libro *The Holy Blood and the Holly Grail* (Michael Baigent, Richard Leigh y Henry Lincoln; Jonathan Cape; 1982), que planteaba la hipótesis de que Jesucristo hubiese contraído matrimonio con María Magdalena y tenido descendencia. Desde entonces, la cultura popular ha nutrido a varias de sus ficciones de esta polémica teoría, como es el caso de la película *Dogma* (Kevin Smith, 1999) o la novela *El Código Da Vinci* (*The Da Vinci Code*, Dan Brown, Random House, 2003). Es también el eje central del argumento de este videojuego y, como ocurre en la saga *Broken Sword*, los templarios están involucrados, aunque no tanto como en los juegos de Charles Cecil. Los vampiros son las criaturas sobrenaturales que completan el cuadro, pero su participación es casi secundaria, teniendo su mayor relevancia al final del juego.

Los personajes vuelven a recuperar un poco la personalidad que tenían en el primer juego, sobre todo Gabriel Knight, quien de nuevo está doblado por Tim Curry. La relación del héroe con su compañera Grace no parece haber avanzado, y ella parece estar más que cansada de no ser correspondida. Hay una situación en el juego que de nuevo recuerda al melodrama y a las telenovelas, en la que Grace escucha a escondidas a Gabriel hablando con Mosley acerca de que nunca podría estar con ella. Es un elemento postizo que no concuerda con el tono del juego, ni siquiera con el de la saga en general.

El juego se desarrolló con gráficos en 3D, una innovación en su época que ha envejecido mal con el tiempo. El estilo visual vuelve a ser muy luminoso y colorido, una estética que de nuevo choca con una narración oscura y a veces violenta. El *point and click* sigue estando presente como modo de jugabilidad, añadiendo la curiosa (aunque a veces también sea un estorbo) posibilidad de manejar la cámara al antojo del usuario. Este aspecto hace de la experiencia de juego algo muy atractivo, al poder conformar el jugador la perspectiva desde la que ve la historia. Se ha dado el caso de algún fan que ha grabado la partida entera con cuidados planos y un buen montaje de vídeo como si fuese una película que puede verse (en varios clips) en el popular portal de vídeo YouTube.

Los diálogos siguen teniendo un gran peso en el avance de la aventura, pero los puzles ganan algo más de relevancia con respecto a la anterior entrega (incluyendo uno en el que Gabriel Knight tiene que hacerse pasar por Mosley y al cual miembros del equipo de desarrollo han criticado). Los personajes, destacando los secundarios, pierden carisma con respecto a lo que se vio en las dos primeras partes de la saga. Parece que

el trasfondo de estos personajes está menos trabajado, lo cual no quiere decir que esté completamente olvidado.

En las últimas partes del juego hay varios puzles con influencias arcade, resaltando uno en el que Gabriel Knight debe acabar con un enorme demonio. No es la primera vez que la saga flirtea con el arcade, pero nunca había sido algo tan exagerado y, a la vez, incómodo con el *point and click*.

Con todas sus diferencias, *Blood of the Sacred, Blood of the Damned* sigue manteniendo (aunque en mucha menor medida) las características básicas de la saga *Gabriel Knight*: una trama compleja, madura, que implica engaños y violencia; elementos sobrenaturales; máxima importancia de las relaciones entre los personajes; gran peso de los diálogos y una representación de la investigación mucho más cercana a la real que otras aventuras gráficas de estilo más *cartoon*.

4.3. Jane Jensen en el siglo XXI

Después de *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, Jane Jensen comenzó a diseñar juegos de corte más casual. No se alejó completamente del *thriller*: las series de *Agatha Christie* y *Women's Murder Club* se mantienen en esta línea. Incluso llegan a tener características heredadas del género de las aventuras gráficas. Al fin y al cabo, estos juegos consisten en resolver misterios a través de una serie de puzles. La diferencia con las aventuras gráficas tradicionales se halla en que en estos juegos los puzles se acercan más al concepto de minijuego independiente de una trama que al obstáculo que forma parte de una historia en sí.

En 2003 publicó su cuarta novela, *La Ecuación Dante* (*Dante's Equation*, ed. Del Rey), que estuvo nominada a los premios Philip K. Dick. Sus dos primeras novelas habían sido adaptaciones de los dos primeros juegos de *Gabriel Knight*, mientras que la tercera y primera original, *El Despertar del Milenio* (*Millennium Rising*, ed. Del Rey) vio la luz en 1999. En su obra literaria, Jensen sigue apostando por el misterio mezclado con temática sobrenatural.

En el mismo año en que vio la luz *La Ecuación Dante*, se anunció en la popular feria de videojuegos E3 que la aclamada autora de Gabriel Knight estaba trabajando en una nueva aventura gráfica. En una época en que, salvo honrosas excepciones, el género estaba de capa caída, supuso una buena noticia para los aficionados.

No había más título que el del nada esclarecedor *Project Jane-J*. Varios años de retraso y un cambio en el estudio desarrollador acabaron por fin con el lanzamiento en 2010 (en Alemania, el año siguiente en el resto del mundo) de *Gray Matter* (Jane Jensen, WizardBox, 2010).

4.3.1. Magia y espíritus

Sam Everett es una maga callejera de origen estadounidense que aspira a convertirse en una de las grandes profesionales del mundo del espectáculo. Para conseguirlo, quiere ingresar en el Club Dédalo, un prestigioso y secreto club al que pertenecen los mejores magos del mundo. Una noche de tormenta, viajando por las carreteras de Inglaterra para buscar la sede del club, ve a una joven acercarse a una lujosa pero antigua mansión, ensayando su presentación: "Soy la nueva ayudante del Dr. Styles", repite insegura. Finalmente, no se atreve a llamar al timbre y se va de allí. Sam, cuya moto se ha roto en el peor momento, aprovecha para hacerse pasar por la ayudante del tal Dr. Styles y así encontrar un refugio donde guarecerse.

Seducida por las buenas condiciones de trabajo, Sam no duda en mentir sobre su identidad y hacerse pasar por estudiante mientras busca el Club Dédalo. La tarea encargada por el misterioso Dr. Styles es buscar voluntarios para un experimento. Mientras los busca, Sam escucha rumores en torno a su patrón y el misterio alrededor del personaje sigue creciendo.

Por su parte, David Styles es un solitario genio científico, cuyas extravagantes ideas y su aislamiento tras la trágica muerte de su esposa Laura le han llevado al descrédito y a ser la comidilla de la Universidad de Oxford. Investiga acerca de las habilidades de la mente humana aún no descubiertas y la posibilidad de que la consciencia sobreviva a la muerte del cuerpo. Los experimentos que lleva a cabo comienzan a coincidir con extraños sucesos en distintas partes de la ciudad y que parecen estar relacionados con los mismos. Él pensará que efectivamente hay una conexión entre ambos y una presencia en su hogar que identifica con Laura, mientras que Sam estará convencida de que se trata del gran juego de otro aspirante al Club Dédalo.

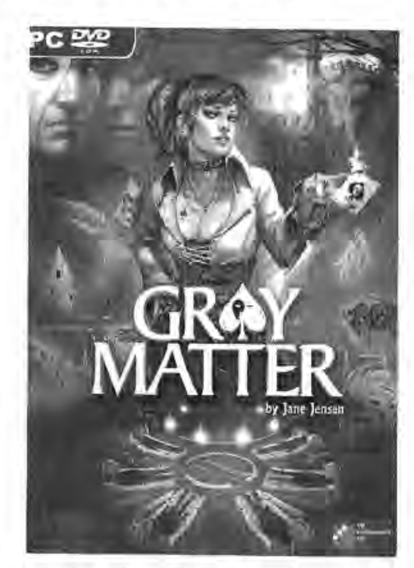


Figura 4.2. *Gray Matter* (© WizardBox).

Estos dos personajes son los protagonistas de *Gray Matter*, la aventura gráfica diseñada por Jane Jensen con la compañía Wizardbox SARL. El juego salió a la venta para PC y XBOX 360 en 2010 en Alemania, llegando al resto del mundo en 2011. Sam y Styles son los personajes jugadores que se manejan a lo largo de los ocho capítulos en que está estructurada la historia. Los dos primeros corresponden a Sam, a partir de entonces, se cambian de manera alternativa en cada capítulo.

Jane Jensen combina en este juego de manera magistral la presencia/ausencia del protagonista con el que no se juega en cada capítulo. Es decir, cuando el usuario controla a Sam, el hecho de que Styles esté o no presente juega un papel fundamental en la forma en que el receptor conforma su visión del propio Styles. En la mayoría de los capítulos del científico el papel de Sam no es ningún misterio: está ausente, haciendo lo que el usuario ha jugado en el capítulo anterior. Pero en el último capítulo protagonizado por Styles se van descubriendo nuevas cosas acerca de ella, al tiempo que ha dado un gran paso en la búsqueda de sus objetivos. El jugador ha sido partícipe de ese cambio, pero hay algo que queda en *off*, ayudando a imbuir de misterio a la propia Sam y al extraño Club Dédalo.

Resulta muy atractiva la forma en la que Jensen desarrolla y conjuga las personalidades de los dos protagonistas. Sam, que se dedica a la magia, busca la explicación racional y plausible a los distintos fenómenos, alejándose de la superstición. Quizá por ser maga, sabe que detrás de cada efectismo hay un truco que alguien realiza. Styles, sin embargo, que ha dedicado su vida a la ciencia, se siente más inclinado a la explicación sobrenatural. Estas contradicciones hacen que los personajes se complementen a la perfección en la historia, creando una química especial entre ellos que hace más verosímil la evolución de su relación.

Styles se acerca a lo sobrenatural desde un punto de vista científico. El discurso que se da de estos fenómenos desde la perspectiva de este personaje emplea un vocabulario sacado de la ciencia, tratando de traer al mundo real lo que es puramente fantasía. Esta visión se hizo popular en la literatura fantástica de finales del siglo XIX, extendiéndose a lo largo del siglo XX en distintas obras populares (como algunas novelas de Richard Matheson) y llegando hasta nuestros días. Probablemente, la serie de televisión *Expediente X* (*The X-Files*, 20th Century Fox, 1993-2002) ha sido una de las ficciones que más ha explotado este enfoque y *Gray Matter* no oculta la influencia que el *show* ha ejercido en el juego: en el cuarto de uno de los personajes secundarios, puede verse el póster de un ovni con la frase "*I want to believe*" ("Quiero creer") que el protagonista de la serie tenía en su despacho.

La personalidad y profesión de los distintos protagonistas afecta directamente a cómo resuelven los puzles. De esta forma, Sam debe recurrir a menudo a trucos de magia para sortear los obstáculos. Los trucos de magia que puede hacer están presentes en un libro que explica cómo realizarlos paso a paso y se ejecutan de manera extremadamente fácil y casi automática. El recurso podría haberse empleado para crear puzles mucho más complejos, pero se ha apostado por la sencillez. Pese a ser interesante hasta qué punto la construcción de un personaje transforma la experiencia de juego, también es cierto que, después de varias veces, llega a ser algo repetitivo.

Para realizar los trucos de magia, Sam debe adquirir distintos productos, que consigue en una tienda del centro de Oxford. El usuario debe ir a esa tienda en cada capítulo para adquirir los ítems y, curiosamente, parece que Sam sabe cuáles va a necesitar con antelación. El juego no deja comprar ningún objeto que no vaya a ser útil en ese capítulo en concreto, lo que simplifica mucho las cosas, pero también rompe la verosimilitud del relato.

Por su parte, los fragmentos del juego dedicados a David Styles están centrados en sus investigaciones científicas. Por ejemplo, debe revisar los

datos de los experimentos que lleva a cabo con los alumnos (no es tan simple como mirar la pantalla del ordenador) o preparar sus sesiones para ejercitar la memoria recordando a su difunta esposa. Estas prácticas no afectan tanto a la mecánica de juego como la magia en el caso de Sam, pero son características y exclusivas del personaje.

En la caracterización de los personajes, como siempre, juega un papel fundamental la imagen y, en este caso, el diseño acompaña a la perfección. Sam es una chica muy sensual, con piercings y tatuajes pequeños, cuya ropa, aunque contemporánea, tiene algunos elementos que recuerdan a moda antigua.

Styles, por otro lado, lleva una máscara blanca que le tapa medio rostro, emulando la imagen popular de El Fantasma de la Ópera. Así, con una imagen tan conocida, de un vistazo el jugador puede saber que algo terrible le ha ocurrido en su pasado, creando el aura de misterio que rodea al personaje e identificándolo con un arquetipo fácilmente reconocible.

Los personajes secundarios también están basados en arquetipos populares. Mrs. Dalton es una anciana agradable y servicial que trabaja en la mansión para el Dr. Styles. No se deja claro qué relación hay entre ellos, por la manera en que ella habla con él y de él no parece que sean familia, aunque sí que lo conozca desde que era un niño. Tierna y cálida, actitud de abuela, es la única que se permite ser un poco más brusca con él. El Dr. Linkweller es el clásico rival, no hay lugar para ninguna virtud, representa justo lo contrario que Styles: si éste fue un devoto esposo, aquél es infiel; si uno es transgresor, el otro es conservador. Mephistopheles, el dueño de la tienda de magia, juega a ser un personaje ambiguo, con la clara intención de servir de distracción ante el enigma de quién está detrás de los extraños sucesos que ocurren en la ciudad.

Luego está el grupo de estudiantes participantes en los experimentos de Styles. Helena es adinerada, sexy, seductora y superficial; Harvey es el desagradable del grupo con el que nadie simpatiza; Charles, apuesto niño mimado y tímido; Malik, el desconocido que parece ser el enemigo; y Angela, también muy tímida e inteligente, en apariencia inofensiva.

El uso de estereotipos como estos es algo común que, si bien por un lado resta fuerza a la narración, por otro es ideal para contar historias algo más elaboradas en un medio como el videojuego, donde la atención del receptor no está únicamente en el relato, sino también en la propia jugabilidad y en la consecución de los objetivos. De este modo, es más fácil identificar a los personajes y empatizar con ellos, al tiempo que se sigue el hilo de sus acciones.

Jensen elige como uno de los temas principales de su historia la pérdida de seres queridos y el vacío que queda en el individuo. Los padres de Sam fallecieron en un accidente de tráfico siendo ella una niña, igual que murió la esposa Styles; asimismo, la persona que se desvela como responsable detrás del misterio también sufrió la pérdida de alguien cercano. Los tres personajes se enfrentan a la tragedia de maneras distintas, sintiéndose solos y aislados de los demás, cometiendo errores en su búsqueda de un nuevo camino en sus vidas.

Nuevamente nos encontramos con un juego *point and click* y perspectiva en tercera persona. Los personajes están modelados en 3D, moviéndose en entornos 2D. Como pasaba en *Gabriel Knight: Sins of the Father* (y a diferencia de las secuelas de éste, especialmente la tercera entrega), la estética se aleja del estilo *cartoon* más colorido, apostando por tonalidades oscuras que conjuguen con la historia.

Los comandos de interactuación cambian automáticamente según la situación y el objeto/personaje con el que se quiera tratar. Nuevamente, un signo de la sencillez con la que se ha ejecutado el juego. El nivel de dificultad tampoco es especialmente elevado y hay situaciones que se pueden resolver simplemente a base de ensayo y error.

El juego utiliza un pequeño esquema para mostrar el progreso del jugador en cada momento. Hay un apartado llamado "Bonus" que mejora la puntuación del jugador. Es una estrategia claramente heredera del sistema de puntos de los antiguos juegos de Sierra On-Line, aunque no llega a ser lo suficientemente atractivo como para que merezca la pena al usuario a volver a jugar la aventura sólo por completar esta parte extra.

Al igual que en los títulos de *Gabriel Knight*, este juego utiliza *triggers* o disparadores que van más allá de los simples puzles. Para pasar de un capítulo a otro, será necesario haber realizado una serie de cosas que no siempre son las más obvias ni relevantes para la historia. Puede ser, por ejemplo, mantener una pequeña conversación con un personaje. El problema aquí radica en que la necesidad de esa hipotética charla no se insinúa previamente, y el resultado de la misma tampoco tiene un gran efecto en el desarrollo del argumento.

Las secuencias de introducción y final de cada capítulo están hechas con imágenes casi fijas. Los únicos movimientos son puntuales (de una mano, por ejemplo), al tiempo que la cámara se desplaza sobre esas imágenes. Se crean así unas secuencias dibujadas a mano, de una calidad artística innegable y una técnica prácticamente idéntica a la empleada para los cómics animados.

Gray Matter está situado casi por completo en Oxford, exceptuando un pequeño fragmento en el Club Dédalo, que se encuentra en Londres. Los lugares recreados de Oxford están realizados con especial mimo, atendiendo a los detalles, buscando la máxima fidelidad a la realidad. La banda sonora cuenta una vez más con Robert Holmes (marido de Jane Jensen, por cierto), esta vez acompañado de su banda The Scarlet Furies. La música envuelve a la perfección el juego, con temas diversos que ayudan a evocar los sentimientos de los personajes y reforzando la atmósfera tensa y melancólica construida por la trama.

4.4. Misterio y religión en videojuegos

Hemos hecho un repaso a varios de los juegos más interesantes de la obra de la diseñadora y novelista Jane Jensen. A través de ellos, podemos ver que la religión, lo sobrenatural y el misterio son elementos claves en su trabajo. Obviamente, en el motivo para esto está la propia afición que puede tener la autora hacia otras historias de este tipo, pero hay algo más. No en vano, la obra de un autor es, a menudo y al menos parcialmente, reflejo de su personalidad e inquietudes.

El padre de Jane Jensen era un pastor fundamentalista, de modo que la religión ha estado presente durante toda su vida con un peso especial. Jensen se declara a sí misma como "agnóstica melancólica". En *Gabriel Knight: Sins of the Father*, se insistía mucho en la diferencia entre el vudú habitual y ese "vudú oscuro" más marginal y que no debiera ser representativo de la auténtica religión vudú. Claramente, es un reflejo de las ideas personales de la autora. Sobre el enfoque de la religión en sus trabajos, afirma que el tema que se repite es "antifundamentalismo, no antidios per se, sino contra el punto de vista blanco y negro, bien y mal, infierno y condenación que tiene el lado conservador de cualquier religión" (Jensen, 2007: 11).

Por supuesto, no es únicamente una cuestión social o moral sobre el papel de la parte más extremista de las religiones. Jensen reconoce una cierta obsesión sobre las grandes preguntas y el tratamiento religioso y filosófico que les da en sus obras: "¿Quiénes somos? ¿Por qué estamos aquí? ¿Por qué ocurren cosas malas? ¿De quién es la culpa? ¿Qué ocurre cuando morimos? La religión y la filosofía intentan responder a estas preguntas, así como el ocultismo. Supongo que yo también debo estar intentándolo, al menos para mí misma" (Jensen, 2003-2006: 12).

Como veremos en el caso de Charles Cecil, Jane Jensen también es una creadora que presta mucha atención a la documentación e investigación de cara a contar una historia. Aunque en su trabajo se puedan ver elementos similares a otras obras de ficción, buena parte de su inspiración viene de lecturas sobre distintos temas (historia, ciencia...).

Además, Jensen parece sentirse atraída por Europa, pues la segunda y la tercera parte de la serie *Gabriel Knight* tienen lugar en Alemania y Francia, respectivamente, mientras que *Gray Matter* se desarrolla en Inglaterra. Al fin y al cabo, el legado cultural, especialmente la arquitectura, de cientos de años presente en Europa es algo que enmarca a la perfección estas historias llenas de intriga y melancolía. Jensen llegó incluso a viajar a Alemania como parte de su investigación para *Gabriel Knight: The Beast Within* (entrega de la saga que dice ser su favorita, aunque sólo si la presionan para que elija una).

Las conspiraciones también son un elemento común en varias de las obras de Jensen. No en vano, son características de muchas historias de misterio. Ella confiesa sentirse "fascinada por las teorías conspiratorias en una manera similar a como se siente atraída hacia lo paranormal" (Jensen, 2007: 11).

Como diseñadora de juegos, Jane Jensen ha trabajado en proyectos desarrollados con técnicas muy variadas: gráficos 2D, *FMV*, 3D... Habiendo probado distintas vías, se siente más cómoda en un entorno 2D o, como en el caso de *Gray Matter*, con 2.5D (es decir, personajes modelados en 3D moviéndose en un entorno 2D). Jensen concluye que "el 3D no beneficia necesariamente a un juego de aventuras" (Jensen, 2007: 10). La diseñadora opina que este tipo de juegos "necesitan centrarse en ser hermosos y tener grandes historias y puzles y seguir manteniendo el presupuesto bajo" (Jensen, 2007: 10).

El tiempo y *el feedback* de los usuarios le han dado la razón. Las aventuras gráficas mejor valoradas siguen siendo en 2D y, si bien hay alguna en 3D con gran prestigio entre la comunidad de jugadores (como el caso de *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*), es en el apartado gráfico donde el paso del tiempo ha generado mayores críticas.

Jane Jensen fue una de las primeras diseñadoras de aventuras gráficas que escribieron historias maduras y oscuras para este tipo de videojuegos. Pero lo más llamativo no es la crudeza de los relatos, sino la solidez de la narración, que cierra tramas complejas a la vez que sumerge en la psicología de los personajes.

Resulta curioso que una persona con una formación e inicios profesionales centrados en la informática más pura, haya desarrollado tanto talento para contar historias. En el videojuego, además, esta tarea se plantea más difícil que en otros medios, pues el receptor se haya siempre inquieto, con la mente activa, deseoso de tomar el control y actuar en el mundo que el juego plantea. Con estas características inherentes del medio, Jane Jensen apuesta por un ritmo más pausado, apoyándose en largos diálogos para contar su historia y, no obstante, consigue atrapar a miles de jugadores.

Su secreto (o al menos parte de él) probablemente radique en la construcción de un pasado y un trasfondo para cada relato y cada personaje que puedan llegar a constituir historias casi independientes que, juntas, dan lugar a un cuadro mayor. Todo este contenido se dosifica de forma que la información llegue al usuario poco a poco, con pequeñas frases y pistas aquí y allá que hacen más atractiva la labor detectivesca que se otorga al jugador. A veces, incluso omite parte de esa información deliberadamente, jugando con la mera insinuación, cuya capacidad de evocar emociones resulta a menudo mucho más poderosa que el ser explícito.

Otra de las grandes claves para el éxito de la obra de Jensen está en la grandeza y a la vez sencillez de los temas que plantea. Son temas básicos, intrínsecos a cada individuo y a la sociedad en sí. Todo ser humano se enfrenta a la pérdida de alguien cercano, por ejemplo, o tiene presentes, de manera más o menos consciente, las grandes cuestiones filosóficas y espirituales: nuestro origen, nuestro destino, la vida después de la muerte... Así, la identificación con los protagonistas por parte de los jugadores es más inmediata y de mayor grado que en otros títulos, con elementos más fantásticos y alejados de nuestra realidad cotidiana.

Sin duda, haber empezado su carrera en el mundo de los videojuegos en una compañía como Sierra On-Line ayudó a fomentar su creatividad. Esta compañía es conocida por preocuparse especialmente de las inquietudes artísticas y creativas de sus desarrolladores. El apoyo que daba a sus autores era tal que, como hemos visto en el capítulo dedicado a la compañía, llegaba a incluir sus nombres en la caja de los juegos, vendiendo no sólo el producto en sí, sino también la firma del responsable. Con este respaldo y en un ambiente laboral amigable, es lógico que Jane Jensen creciera como autora hasta ser uno de los nombres más destacados en la industria del videojuego.

4.5. Los juegos de este capítulo

Juego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Police Quest 3: The Kindred	James Walls	Sierra On-Line	1991
Eco Quest: The Search for Cetus	Gano Haine y Jane Jensen	Sierra On-Line	1991
Pepper's Adventures in Time	Gano Haine, Jane Jensen, Josh Mandel y Lorelei Shannon	Sierra On-Line	1993
Gabriel Knight: Sins of the Father	Jane Jensen	Sierra On-Line	1993
The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery	Jane Jensen	Sierra On-Line	1995
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned	Jane Jensen	Sierra On-Line	1999
Women's Murder Club: A Darker Shade Of Grey	Jane Jensen	Floodlight Games	2007
Agatha Christie: Peril at End House	Jane Jensen	Floodlight Games y Oberon Games	2007
Agatha Christie: Death on the Nile	Jane Jensen	Floodlight Games y Oberon Games	2007
Women's Murder Club: Death in Scarlet	Mihai Adamescu	Floodlight Games	2008
Women's Murder Club: Twice in a Blue Moon	Jane Jensen	Floodlight Games y I-Play	2009
Agatha Christie: Dead Man's Folly	Dmitry Sapelkin	Floodlight Games	2009
Gray Matter	Jane Jensen	WizardBox	2010

5

Lucas Arts: grandes comedias del siglo XX

5.1. "Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana..."

A finales de la década de los sesenta, el cineasta George Lucas fundó la productora LucasFilm. La primera cinta que encontramos bajo esta firma es un cortometraje documental titulado *Filmmaker* (George Lucas, 1968), centrado en la figura de su amigo, el también director Francis Ford Coppola. Años más tarde nos topamos con el primer éxito en forma de largometraje, *American Graffiti* (George Lucas, 1973). No obstante, el triunfo definitivo llegó con el inicio de una de las sagas más importantes del cine en particular y de la cultura pop en general: *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977).

El primer episodio (o el cuarto, según se mire) de esta longeva historia espacial supuso un antes y un después en muchos sentidos. George Lucas implantó el fenómeno del *merchandising* tal y como lo conocemos hoy en día. Además, la realización del film supuso un enorme avance en distintos aspectos técnicos, especialmente en lo que a efectos especiales se refiere. Industrial Light & Magic fue la empresa encargada de este apartado. Fundada por el propio Lucas, ya se había encargado de los efectos especiales de su anterior película de ciencia ficción, *THX 1138* (George Lucas, 1971) y se vio consolidada con *La Guerra de las Galaxias*. Una nueva empresa

fundada por el mismo cineasta nació a causa del mítico film, Skywalker Sound. Esta compañía se encargó de la realización de efectos de sonido de la cinta con gran acierto, engrosando así el particular imperio de George Lucas. Tanto Industrial Light & Magic como Skywalker Sound han trabajado con posterioridad en cientos de películas de éxito mundial.

Lucas quiso expandirse. En 1982, finalmente dio el salto al mundo de los videojuegos y fundó LucasFilm Games, que años más tarde comenzó a ser conocida como LucasArts. Al contrario de lo que podría pensarse, los primeros juegos que se hicieron no estaban basados en el universo de *La Guerra de las Galaxias*. Comenzó como una compañía pequeña que lanzó sus primeros juegos, *Rescue on Fractalus!*, *Koronis Rift* y *Ballblazer* entre 1984 y 1985. Las buenas ventas permitieron ampliar el personal. Un par de años más tarde lanzó uno de sus primeros títulos más destacables y en el que ya estaba patente el sentido del humor que iba a caracterizar futuras producciones: *Labyrinth: The Computer Game*, a partir de la película *Dentro del Laberinto* (*Labyrinth*, Jim Henson, 1986).

Narrativamente, este juego planteaba una cuestión interesante. Siendo una adaptación, lo habitual sería que el jugador manejara al personaje protagonista de la película (interpretado en el film por Jennifer Connelly). No obstante, en LucasFilm Games decidieron plantear algo diferente, con el fin de facilitar la inmersión en la historia. Así, el jugador manejaba un avatar que lo representaba a sí mismo, pudiendo elegir entre uno masculino y uno femenino. Se trata, sin duda, de un elemento poco habitual en la mayoría de los videojuegos de la época. Este título, cuya jugabilidad aún se basaba en la introducción de texto, contó entre sus creadores con David Fox, Gary Winnick y Noah Falstein, tres trabajadores que destacarían más tarde en la compañía, gracias a otros memorables títulos como *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (David Fox, LucasFilm Games, 1988) o las dos aventuras gráficas de *Indiana Jones*.

5.2. Tentáculos en una casa de locos

Sandy ha sido secuestrada por el doctor Fred Edison, un extravagante científico local. Dave, el novio de la chica, sabe que está siendo retenida en algún lugar de la mansión de la familia Edison y está decidido a rescatarla. Pero no puede hacerlo solo, por lo que se lleva a un grupo de sus amigos para que le ayuden en la misión. ¿Cuáles de estos amigos se lanzarán a la aventura?



Figura 5.1. *Maniac Mansion* (© LucasArts).

Esta es la sinopsis de *Maniac Mansion*, quizá el primer gran juego de LucasFilm Games. Vio la luz en 1987 y con el tiempo se pudo disfrutar en diferentes plataformas: Commodore 64, Apple II, PC DOS, Amiga, Atari ST y la popular consola de 8 bits de Nintendo, NES. Como ya se ha mencionado, fue el juego para el que se diseñó el sistema *SCUMM* (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*) y en el que se basaron casi todas las aventuras gráficas de esta empresa.

El título fue diseñado por dos trabajadores de la desarrolladora que se convertirían en estrellas dentro de la misma y en la industria de los videojuegos: Ron Gilbert, con un perfil centrado en la programación; y Gary Winnick, que trabajaba haciendo arte conceptual para los juegos. Fue idea de Winnick realizar una comedia de horror en videojuego, haciéndole la propuesta a su amigo Gilbert. Ambos son seguidores del género de terror en cine y se plantearon este objetivo incluso antes de saber que el juego sería de aventuras. Inspirándose en películas como *Creepshow* (George A. Romero, 1982), comenzaron a barajar ideas. Fue de la mencionada película de Romero de donde tomaron la premisa de un meteorito que cae en una mansión y comienza a perturbar y manipular al dueño de la misma.

El entorno laboral en el que se hacía este juego también sirvió de referencia para crear partes del mismo. Durante el desarrollo, LucasFilm Games se trasladó al Rancho Skywalker, un complejo de edificios que

George Lucas había construido en el campo, donde él residía y trabajaba, albergando allí mismo las sedes de sus diferentes empresas. Winnick se basó en la mansión principal del complejo para crear la casa del lunático Doctor Fred Edison (¿acaso una broma a costa del propio George Lucas?). Por ejemplo, la biblioteca con escalera de caracol que puede verse en el juego está directamente tomada de una biblioteca con una escalera similar que se hallaba en el mismo lugar.

Al principio, Winnick y Gilbert se plantearon utilizar protagonistas que fuesen prácticamente niños, adolescentes como mucho. Llama la atención que desde el origen del proyecto ya estuviese clara la idea de no tomar a un único protagonista, sino a un grupo. Finalmente, se escogieron siete personajes, de los cuales uno, Dave, era el principal, puesto que siempre había que jugar con él, mientras que había que elegir a otros dos de entre los demás personajes. Según los personajes que el jugador eligiera, ciertos puntos de la aventura deberían resolverse de una manera o de otra, teniendo incluso diferentes finales. Es decir, se le daba a cada personaje unas características concretas (uno era músico, otro fotógrafo...), lo que les proporcionaba una identidad, evitando así construir un muñeco vacío que fuese simplemente una herramienta para el usuario en lugar de un personaje viviendo una aventura. Así, se invitaba al usuario a volver a jugar a *Maniac Mansion* varias veces. De esta forma, vemos ya en un juego tan antiguo el concepto de rejugabilidad, es decir, la capacidad que tiene un juego de ser disfrutado por el jugador varias veces después de que éste lo haya finalizado.

No obstante, en *Maniac Mansion* esta rejugabilidad a veces era obligatoria y, en consecuencia, bastante frustrante para el usuario. Cabía la posibilidad de que el jugador cometiera un error sin saberlo, por lo que continuaba el juego hasta llegado un punto en que no podía avanzar (los llamados *dead ends*). La única solución entonces era empezar el juego desde el principio y procurar hacerlo bien la segunda vez. Esto, fruto de unas condiciones de trabajo en las que el *testeo* no se realizaba de la manera más óptima (por aquel entonces, la compañía solo tenía a una persona en el puesto de *beta tester*), puede desembocar a menudo en el abandono del juego, por lo que es una característica con algunas connotaciones negativas para el producto.

Por suerte, Ron Gilbert y Gary Winnick habían diseñado un juego que funcionaba estupendamente en otros niveles. Partía de una premisa sencilla y clásica (el rescate de una dama en apuros), pero todo estaba envuelto en un ambiente extraño, de locura, con un sentido del humor

muy absurdo. Los gráficos de la época se bastaban para presentar unos personajes y escenarios peculiares, en los que todo parecía diseñado para dar al jugador la sensación de encontrarse en un lugar raro, pero a la vez, muy divertido. Esa diversión y el desafío de resolver unos complicados puzles (con una solución también absurda en muchas ocasiones), lograron convertir a *Maniac Mansion* en el clásico que es, compensando con creces los posibles defectos del juego.

En cuanto a la historia, hemos visto que Gilbert y Winnick nos proponían el clásico concepto del rescate de la dama en apuros. Mucho se ha debatido (y se debatirá) acerca de si los videojuegos son machistas o no, y la verdad es que premisas como la que aquí nos encontramos (y que vemos en otros clásicos del medio, como las sagas *Super Mario Bros.* o *The Legend of Zelda*) no ayudan mucho a su defensa. Sin embargo, en el caso de *Maniac Mansion* (y de muchos otros juegos) parece que lo único que se ha buscado es una idea simple y conocida como excusa para una aventura plagada de homenajes y parodias al género de terror y puzles imposibles. De hecho, el usuario puede elegir también como jugadores a otras mujeres (como Razor, basada en la pareja de Winnick en aquel entonces) que se presentan fuertes y resolutivas, contrarrestando el tópico usado en la idea inicial.

El avance de la historia durante el juego resulta algo extraño. Se hace patente que los diseñadores de *Maniac Mansion* realizan el intento de evitar la linealidad intrínseca al género de las aventuras gráfica. De hecho, con esa voluntad se introduce el comando *New Kid*, que permite al usuario cambiar de personaje en cualquier momento, otorgando la sensación de que él decide cómo transcurre la historia y quién es el verdadero protagonista: por mucho que Dave sea el único personaje obligatorio y el que tiene el mayor motivo para embarcarse en la aventura, el jugador puede decidir pasar la mayor parte de su tiempo con otro personaje.

No obstante, esa linealidad que busca evitarse en realidad podría convertirse en algo muy valioso para hacer comprender al jugador hacia dónde tiene que ir, especialmente en un producto enmarcado en el género de las aventuras gráficas. En *Maniac Mansion* sólo se plantea un gran objetivo: el rescate de Sandy. Para conseguirlo, habrá que resolver varios puzles, que consisten en alcanzar objetivos más pequeños. El problema que encontramos aquí es la falta de referencias en el propio juego que nos indiquen el camino que debemos tomar, o mejor expresado, el pequeño objetivo que debemos alcanzar. Si bien algunos son bastante obvios (como el de conseguir que el tentáculo púrpura nos deje pasar por un lugar

concreto), la mayoría del tiempo el jugador se halla probando caminos y combinaciones de objetos prácticamente al azar, con la esperanza de que algo funcione. Esto, sumado al carácter deliberadamente absurdo de todo el juego como recurso humorístico, complica las cosas mucho más, ya que tiende a verse el caso de que las soluciones a los puzles no tienen mucho sentido.

Hay otros elementos que hacen que la historia dé un paso hacia adelante. En varios momentos, el jugador pierde de vista sus avatares y aparecen secuencias animadas protagonizadas por otros personajes: la secuestrada Sandy, los tentáculos, el Doctor Fred Edison o algún otro miembro de la familia de éste. Esto suele ser algo más que una secuencia animada (llamadas *cutscenes* por el mismo Ron Gilbert) que dé la impresión de que el juego va hacia adelante, teniendo verdadera repercusión en las acciones del jugador, planteando un nuevo puzle que debe solucionar con presteza, ya que la mayoría de las veces alguno de sus enemigos (aquellos que habitan en la casa) van a tropezarse con él en poco tiempo, por lo que debe buscar un lugar donde esconderse. Este recurso resulta bastante revolucionario en la narrativa del videojuego de aquella época. Otros juegos contaban con animaciones de este tipo en momentos como la finalización de un nivel, pero nunca en mitad de la acción, tal y como hacía *Maniac Mansion*, que interrumpía al jugador para mostrarle otra cosa que estaba ocurriendo en un determinado momento.

Si alguno de estos antagonistas encuentra a cualquiera de los personajes que maneja el jugador, automáticamente lo encerrará en una mazmorra situada en el sótano de la mansión, complicando aún más las cosas. Ante esto, hay dos posibles soluciones. La ideal es encontrar la llave de la mazmorra y con otro personaje liberar al prisionero. Pero si aún no se posee esa llave y el personaje preso es fundamental para sortear un determinado obstáculo de la aventura, hay otro camino. Dentro de la mazmorra, al presionar un ladrillo la puerta se abre. El problema está en que sólo permanece abierta cuando ese ladrillo está siendo presionado, de forma que cuando el personaje se aleja para ir hacia la puerta, ésta se cierra antes de que pueda escapar. Así, la solución que se plantea es la de provocar que otro personaje sea encerrado, de forma que pueda presionar ese ladrillo para abrir la puerta. De esta manera, se puede liberar al prisionero pero siempre tendrá que haber otro dentro de la mazmorra.

Como si todas estas dificultades no fueran suficientes, lo cierto es que ser apresado es algo bastante fácil, ya que no sólo ocurre con el aviso de una secuencia animada en la que te informan de que van a por ti y debes salir de donde estés. También sucede que, explorando el lugar, entras en una habitación donde está alguno de tus enemigos. Si ya sabe que lo van a encerrar, el jugador puede salir de ahí rápidamente. Pero si está empezando el juego por primera vez, es posible que por falta de reflejos o simplemente por querer saber qué va a pasar, no reaccione y las cosas se compliquen mucho para él.

Para complicar aún más el asunto, el juego constaba de ciertos elementos que únicamente estaban ahí como broma. Por ejemplo, al empezar la aventura y llegar a la cocina de la mansión, el jugador se encontraba con una motosierra. Si intentaba usarla, un mensaje le advertía de que no tenía gasolina. El jugador podía entonces perder todo el tiempo del mundo en buscar gasolina para utilizar la motosierra, sin encontrarla, pues no hay en todo el juego. La motosierra era sólo un objeto que a los creadores del juego les pareció divertido poner en la aventura, sin ningún otro propósito. Estirando esta broma, David Fox, que se unió al desarrollo de *Maniac Mansion* escribiendo el guion junto al propio Ron Gilbert, colocó un tanque de gasolina para motosierras en el juego que diseñaría más tarde, *Zack McCracken*, pero no había ninguna motosierra.

5.2.1. Lidiando con una interfaz primitiva

Gilbert y Aric Wilmunder crearon *SCUMM* para este juego, por eso hay algunas cosas en cuanto a su interfaz y jugabilidad que resultan tan primitivas que suponen un lastre para el usuario (aunque en su momento fue todo un avance con respecto al método textual). No sólo estamos refiriéndonos a los gráficos y la limitación de colores (especialmente patente en las primeras versiones del juego, se mejoraría en posteriores *ports*, destacando en este sentido el de *NES*), sino también a la tosca representación de los comandos y el inventario, tal y como veremos a continuación.

En una aventura textual o una de las primerísimas aventuras gráficas (como la de *King's Quest*, que sirvió de referente para definir qué tipo de juego se iba a diseñar) había una serie de comandos que el jugador debía escribir para manejar su avatar, dando lugar a confusiones y frustraciones por no escribir la palabra precisa que el juego reconocía, sino algún sinónimo que no había sido introducido en la programación del mismo. Para evitar estas situaciones, los responsables de *SCUMM* y *Maniac Mansion* crearon este otro sistema por el que los comandos estaban escritos de for-

ma permanente en pantalla, haciendo que el jugador pudiese ejecutarlos con tan solo hacer clic sobre ellos y, en caso de ser necesario, haciendo otro clic a continuación sobre algún objeto de la pantalla, del inventario, etc. Lo que en su momento era un gran avance, hoy lo vemos como algo que todavía estaba por pulirse. La lista de estos comandos eran un total de quince en esta aventura gráfica, una cantidad tan grande que ocasionalmente se convertía en un engorro, especialmente si el jugador debía ejecutar una acción de manera rápida, pues podía tardar más de la cuenta en encontrar el comando correcto.

El inventario, por su parte, estaba presente en todo momento de la aventura, ubicado justo debajo de la lista de comandos. Este inventario, como también pasaba en varios títulos posteriores, indicaba los objetos simplemente con texto, sin ninguna referencia visual, utilizando un color diferente para distinguirlo de la lista de comandos. Esto es comprensible por los limitados gráficos de la época, que podían hacer indistinguible cualquier tipo de icono que se hubiese podido usar. Sin embargo, sigue siendo incómodo de manejar, sobre todo cuando ya se tienen demasiados objetos en el inventario y hay que ir explorando por él a través de las flechas "arriba" y "abajo".

En *Zack McCracken*, aventura gráfica que salió poco después de *Maniac Mansion* y para cuyo diseño David Fox contó con la colaboración de Ron Gilbert, la interfaz era utilizada directamente de manera narrativa, no sólo como una mera herramienta para facilitar la experiencia de juego. En un determinado momento, el protagonista era capturado por los villanos, quienes lo ponían bajo la influencia de una máquina para hacer estúpida a la gente (seguimos viendo el humor descarado y absurdo como seña de identidad de las aventuras gráficas de la compañía). Para mostrar este efecto, multitud de comandos desaparecían de la lista, como si el personaje se hubiese vuelto tan idiota que no se acordase, por ejemplo, de cómo abrir una puerta.

5.2.2. Tentáculos a través del tiempo

Años más tarde LucasArts lanzó la secuela de *Maniac Mansion*, titulada *El Día del Tentáculo* (*Maniac Mansion: The Day of the Tentacle,* Tim Schafer y David Grossman, 1993). En esta ocasión, el único personaje jugable que repetía de la anterior entrega era Bernard, uno de los chicos

que podían ser elegidos para acompañar a Dave en la primera aventura. Junto a él, aparecen Laverne y Hoogie, sus compañeros de piso.

Todo empieza cuando el Tentáculo Morado bebe agua contaminada y sufre una mutación que le proporciona brazos. De ahí a conquistar el mundo solamente hay un paso. El doctor Fred Edison manda un mensaje de auxilio a Bernard, quien acude con sus nuevos amigos. Para detener el malvado plan del villano deciden llevar a cabo una tarea alocada: viajar un día atrás en el tiempo para impedir que el tentáculo beba del agua contaminada. Naturalmente, todo sale mal. La máquina del tiempo se avería y los tres personajes quedan atrapados en tres épocas distintas. Bernard es el único que sigue en el presente, mientras que Hoogie se encuentra en el pasado, junto a George Washington y otros padres fundadores de Estados Unidos; por su parte, Laverne se haya en el futuro, en un mundo conquistado y dominado por tentáculos, en el que los humanos son tratados como mascotas.

En este título destacan las características que definen el estilo de sus genios creadores, con Tim Schafer y Dave Grossman a la cabeza (Ron Gilbert había dejado la compañía en este momento). Para ellos, toda aventura debe ir unida al humor, un humor absurdo, hilarante y descabellado. Cualquier elemento del juego es un chiste en sí mismo: desde el nuevo diseño de la mansión y de los personajes hasta los diálogos y los puzles. Esta seña de identidad de los autores ha provocado que muchas de sus obras, especialmente las aventuras gráficas que desarrollaron en la empresa de Lucas, se conviertan en clásicos del medio.

La experiencia del jugador al acercarse a estos juegos es más que satisfactoria. Siempre hay una parte de frustración en las aventuras gráficas, esos momentos en los que la resolución de una o varias de las pruebas planteadas se escapa del usuario. Pueden pasar horas, días, semanas y hasta meses hasta que dé con la respuesta correcta. La clave que hace que el usuario no abandone estos juegos consiste en darle una recompensa que realmente le satisfaga cuando por fin soluciona el enigma. Es algo que los creativos de LucasArts aprendieron muy bien a lo largo de los productos que desarrollaron y que en *El Día del Tentáculo* está muy patente gracias, como hemos señalado, al humor. Este título es una sucesión de carcajadas continuas.

También es reseñable la continua ruptura del pacto con el espectador, incluyendo cosas que ocurrieron en la realidad con respecto al primer juego en la trama, como la serie de televisión canadiense que se produjo a raíz del éxito de *Maniac Mansion*, por la que, dentro de la diégesis de

El Día del Tentáculo, deben al Doctor Fred Edison millones de dólares. Parte del chiste reside aquí en el fracaso comercial que supuso la serie. La ruptura de la cuarta pared con ocasionales guiños de los personajes directamente al jugador es otro de los elementos narrativos del juego puestos al servicio del humor. Quizá no sea tan común y destacable como lo visto en la saga *Monkey Island* (de la que hablaremos más adelante), pero está presente.

La interfaz del juego está visiblemente mejorada con respecto a la primera entrega. Utiliza el mismo motor, *SCUMM*, pero los años y otros proyectos realizados en los mismos permitieron pulir algunos fallos. Para empezar, el número de comandos ha sido reducido, teniendo solamente nueve en contraste con los quince de *Maniac Mansion*. El comando *New Kid*, cuya función sigue presente, fue modificado por algo más cómodo: dos simples iconos de los dos personajes que no se están manejando en un determinado momento; con un solo clic en cualquiera de ellos, se cambia de avatar. Por otro lado, el inventario se muestra ahora con iconos que permiten identificar más fácil y rápidamente los objetos de los que se dispone.

En cuanto a la jugabilidad, el sistema sigue siendo el *point and click* clásico del motor *SCUMM*, pero hay que subrayar cómo se ha integrado la trama de viajes a través del tiempo en la ejecución de los puzles. En *El Día del Tentáculo*, el jugador deberá a menudo resolver problemas del mundo del futuro desde el pasado o el presente, obteniendo una gran interacción entre los tres protagonistas y sus diferentes entornos. Por ejemplo, al empezar la aventura, Laverne se queda enganchada en lo alto de un árbol en el futuro. Para poder liberarla, Hoogie, en el siglo XVIII, debe conseguir talar ese mismo árbol para que desaparezca de la época en la que se encuentra su compañera. A esto hay que sumarle que muchos objetos que se encuentren deberán ser llevados de un punto temporal a otro. Para ello, se dispone de la máquina del tiempo, que aunque no puede viajar, mantiene un enlace entre los tres dispositivos que han utilizado los tres personajes principales: hablamos de las Cron-O-Letrinas, que hay una en cada una de las tres épocas en las que jugamos.

Si bien *Maniac Mansion* es la primera gran aventura gráfica de *point and click*, *El Día del Tentáculo* es la gran obra en la que sus creadores dan lo mejor de sí mismos, aportando nuevos recursos (especialmente técnicos) y corrigiendo errores que, bien por limitaciones técnicas o bien por falta de experiencia se cometieron en sus primeros juegos.

5.3. Un mono de cinco cabezas

En el año 1990 vio la luz la primera entrega de una de las sagas más famosas e importantes de la compañía LucasArts, *Monkey Island*. Dicha saga se compone de cinco juegos, de los cuales los más destacables son los dos primeros, que fueron creados por Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman utilizando el motor gráfico *SCUMM*.

Cuando Ron Gilbert comenzó a idear el primer *Monkey Island* pensó en hacer una historia fantástica y se decantó por introducir elementos de fantasía en un relato de piratas. En este primer momento, él había decidido darle un tono serio y misterioso, pero cuando Tim Schafer y Dave Grossman se pusieron a trabajar en la programación introdujeron algunos diálogos absurdos muy divertidos que les hicieron inclinarse por un tono de parodia más relajado.

El título tiene numerosas referencias e influencias, pero la más importante y reconocida por los propios creadores es la atracción de los parques Disney *Piratas del Caribe*, de la cual extrajeron los escenarios y la ambientación, así como en la novela *En costas extrañas* (Tim Powers, Ace Books, 1987), en la que se inspiraron para la creación de algunos personajes, la trama y la introducción de elementos fantásticos como el vudú o la brujería.

El humor es un elemento importantísimo en la saga presente en todo momento y una de las características que más destaca en las obras de Gilbert y Schafer. De hecho, se puede ver claramente la intención de los creadores de parodiar el género de aventuras de piratas y los recursos propios del medio y de la aventura gráfica. Un ejemplo muy claro del primer caso es el hallazgo por parte del protagonista, Guybrush Treepwood ("¡un gran pirata!"), del famoso tesoro de Meleé Island. Para su sorpresa (y la del jugador) dentro del cofre que lo guarda lo único que hay es una camiseta en la que pone: "He encontrado el tesoro de Meleé Island y lo único que he obtenido es esta estúpida camiseta".

Otros momentos memorables del juego son aquellos que se burlan (con cariño) de los recursos narrativos propios de las aventuras gráficas en particular y los videojuegos en general. En *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman, LucasArts, 1991) tenemos un momento así cuando el protagonista se acerca a un tronco y dice que es una entrada a unas catacumbas; si se intenta entrar el juego pide el disco n.º 22, algo que quizá los jugadores de ahora no entiendan.

Hay que tener en cuenta que en la época era habitual encontrarse juegos almacenados en multitud de discos de escasa memoria, como los de 3 y 1/2, a falta de una tecnología más avanzada. Lo más gracioso de esta broma vino más tarde. Muchos jugadores no lo entendieron e inundaron la centralita de LucasArts de llamadas preguntando por el dichoso disco 22, motivo por el que (lamentablemente) desapareció el gag en posteriores ediciones.

Sin embargo, no fue el final del peculiar chiste. En la tercera entrega de la saga, *The Curse of Monkey Island* (Larry Ahern, Johathan Ackley, LucasArts, 1997), realizado muchos años más tarde y sin el equipo creativo original, Guybrush está atrapado en las catacumbas de la familia Sopabuena, donde encuentra un agujero en el techo. Si se asoma, aparecerá en el bosque de *Monkey Island 2*, el mismo lugar donde se pedía el disco 22.

Después de varios juegos desarrollados (y jugados), Ron Gilbert llegó a la conclusión de que los protagonistas de aventuras gráficas no deberían morir, pues, a su juicio, resulta demasiado frustrante para el jugador. Las aventuras gráficas tienen su base en avanzar en un historia a través de puzles; el factor supervivencia no es algo tan primordial como lo puede ser, por ejemplo, en un juego de acción. Esta reflexión supone un punto de inflexión en la evolución del género de las aventuras gráficas. A partir de aquí, otros desarrolladores tomarán esta característica como algo inherente al propio género y no serán muchas las aventuras gráficas en las que el protagonista podrá morir ni el jugador "perderá la partida" de alguna forma.

Como no podía ser de otra manera, Gilbert se autoparodia también en este punto. En el primer juego de la saga, *The Secret of Monkey Island* (Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman, LucasFilm Games , 1990), el protagonista es arrojado al mar atado a un ídolo de oro que llevaba anteriormente él mismo en el inventario (que no es otra cosa que uno de sus bolsillos). A su alrededor, hay un gran número de objetos cortantes pero todos fuera de su alcance. La idea era que el usuario pasara un buen rato intentando alcanzar alguno de esos objetos para cortar la cuerda cuando la solución del puzle es tan sencilla como coger el ídolo de nuevo, guardarlo en el inventario y salir del agua tranquilamente. Este es de hecho el único momento en el que se puede morir en el juego, pues el protagonista había resaltado anteriormente que podía aguantar la respiración durante 10 minutos: si permanece 10 minutos bajo agua los comandos comenzarán a cambiarse por verbos como "flotar", "ahogarse", "morir", etc., llegando finalmente a perecer el pobre Guybrush. Destaquemos aquí también que, como pasaba en *Zack McCracken*, se hace uso de la lista de comandos no

sólo como herramienta de manejo del avatar, sino también como otra vía para narrar un acontecimiento determinado en la historia.

Los desarrolladores del tercer título de *Monkey Island* quisieron permanecer lo más fieles posible al espíritu del juego original. Por ello, hicieron un gran esfuerzo en captar características como la autoconsciencia y la autoparodia que hay en las aventuras desarrolladas por Gilbert, Schafer y Grossman. Así, y haciendo referencia a la imposibilidad de morir en las aventuras gráficas, hay un momento en *The Curse of Monkey Island* en el que Guybrush finge su muerte y es enterrado vivo. Entonces, el jugador presencia cómo, sobre la imagen del ataúd en una cripta, van apareciendo los títulos de crédito, simulando el fin del juego. Es el propio Guybrush, con sus gritos desde el féretro el que interrumpe los créditos y recupera el juego. Por gracioso que este gag resulte, hay un problema. Efectivamente, es autoparódico por reírse de los recursos del propio juego. Pero es menos personal, por no ser obra del creador que impuso esta especie de "norma no escrita". Se trata de algo que sucede tanto en éste como en los posteriores títulos de la saga: pierden la autoconsciencia de sus desarrolladores, porque estos tratan de imitar a los creadores originales.

Otro elemento muy importante para el éxito de *Monkey Island* son sus personajes. Algunos de ellos se repiten en todas las entregas. Los más importantes son Guybrush Threepwood, LeChuck, la gobernadora Elaine Marley, la Dama del Vudú (o *Voodoo Lady*) y el entrañable secundario Stan, el eterno vendedor. El protagonista Guybrush Threepwood es un aspirante a pirata un tanto ingenuo y sin más pretensión que la de vivir la aventura de su vida. Muchas situaciones cómicas del juego vienen dadas por la propia ingenuidad del personaje, que permanece en todas las entregas como un niño grande. LeChuck es el antagonista, un pirata que, obsesionado con la gobernadora Elaine Marley, murió para casarse con ella y la persigue convertido en zombie para cumplir su propósito. La gobernadora Marley, interés romántico de Guybrush, es una mujer valiente e independiente muy capaz de resolver sus problemas por sí misma. No obstante, los creadores la utilizaron como *macguffin* en el primer juego, al plantear el objetivo de rescatarla. Al final de este primer juego, se descubre que Elaine no necesitaba ser rescatada, ella sola se había escapado y estaba preparada para acabar con el villano. Es una forma de declarar que lo importante en estos juegos no es el final, lo importante es el camino, la experiencia de juego, la satisfacción de resolver puzles que en ocasiones parecen imposibles y casi siempre descabellados. Por desgracia, la inde-

pendencia de Elaine es algo que se va diluyendo en los juegos desarrollados por equipos diferentes.

Como hemos dicho anteriormente, la saga se compone de cinco juegos, los dos primeros se publicaron con tan solo un año de diferencia. Primero se realizó una primera versión con gráficos EGA a 16 colores. Esta versión utilizaba un menú más cercano a las aventuras creadas anteriormente con 12 verbos para utilizar como comandos y un inventario representado en forma de texto. El verdadero éxito de la saga vendría con la aparición de la versión del juego en CD con gráficos a 256 colores. Esta vez se redujo la lista de comandos a nueve y crearon un inventario con pequeños iconos que representaban los objetos. En el año 2009, LucasArts decidió realizar un *remake* bajo el nombre de *The Secret of Monkey Island: Special Edition*. En 2010 salió a la luz el *remake* de la segunda parte: *LeChuck's Revenge: Special Edition*. Estas reediciones están realizadas directamente sobre el código de los juegos originales, lo cual garantiza una gran fidelidad con los mismos. Se cambiaron los gráficos, el sonido y se modificó parte de la jugabilidad al ocultar el inventario y la lista de comandos.

La tercera parte, *The Curse of Monkey Island*, llegaría en 1997, fue llevada a cabo por un equipo creativo distinto y cambió ligeramente la jugabilidad de las anteriores. Respeta el sistema *point and click*, aunque ya no está basado en el motor *SCUMM*. Lo más destacable de este juego son las magníficas ilustraciones y animaciones realizadas de manera tradicional que hacen de su diseño una verdadera obra de arte. En cuanto al desarrollo del juego y la historia en sí, se nota que se ha intentado emular el éxito de sus predecesores, repitiendo fórmulas (como el combate de insultos) pero sin aportar mucho. Lo más innovador podría haber sido la inclusión de partes arcade (las luchas entre barcos), pero no se arriesgan demasiado. Además de que ya hubo fases arcade en otras aventuras gráficas de la compañía, en esta ocasión dan la oportunidad de no tener que jugarlas si no interesan al jugador.

Ya en el año 2000 haría su aparición *Escape from Monkey Island* (Michael Stemmle y Sean Clark, LucasArts, 2000), un videojuego que se aleja mucho de la calidad y acierto de los primeros. La implementación de unos gráficos 3D bastante pobres unida a una jugabilidad poco amable hicieron de esta entrega una verdadera decepción para los seguidores de la saga. Con el propósito de lanzar el juego en consolas, se desechó el clásico sistema *point and click*, rompiendo así la sensación de estar jugando a un auténtico *Monkey Island*.

Tres años después llegó *Tales of Monkey Island* (David Grossman, Michael Stemmle, Joe Pinney, Jake Rodkin, Mark Darin, LucasArts, 2003), secuela realizada por *Tell Tale Games*, un pequeño estudio fundado por varios de los antiguos trabajadores de LucasArts. Este juego se desarrolló y publicó por episodios, como es típico de la compañía. Es una característica que, en realidad, le va muy bien a la saga, cuyas entregas se han estructurado siempre por capítulos. Uno de los mayores atractivos de este título es el retorno de uno de los miembros originales del equipo creativo, Dave Grossman, además de contar con la pequeña colaboración de Ron Gilbert, aunque no estuviese demasiado implicado. Aquí, se recupera el sistema *point and click* aunque ligeramente modificado y no tan eficiente como el clásico. Quizá el menor presupuesto que pudiese tener un estudio pequeño como éste haya provocado las deficiencias técnicas que se hacen patentes nada más empezar la aventura: mapas mucho más pequeños de lo habitual y con poca interacción entre sí, uso de un mismo muñeco para representar a varios personajes o diversas opciones de diálogo que dan la misma respuesta. También es llamativo, de forma negativa, que todos los capítulos empiezan con un puzle con estructura de tres puertas para después ir complicando la trama. Todos repiten en mayor o menor medida la misma estructura narrativa. Lo más positivo es, sin duda, su historia y lo que aporta a la mitología de *Monkey Island*. Ofrece una manera distinta de ver a LeChuck y, sobre todo, a la Dama del Vudú; introduce a un excéntrico segundo villano, Le Singe, que complica las cosas a Guybrush; finalmente, presenta a un personaje que sin duda se convierte casi de inmediato en uno de los más carismáticos de la saga, la temible cazadora de piratas (y fan número uno de Guybrush) Morgan LeFlay, quien, como personaje femenino, acaba resultando mucho más interesante que la propia Elaine.

5.4. Motoristas

Full Throttle fue la primera aventura gráfica creada por Tim Schafer. Es cierto que había formado parte del equipo creativo de grandes títulos como *Monkey Island*, y había estado al frente de *The Day of Tentacle*, pero este juego sobre motoristas fue su primera obra original.

El título mete al jugador en el papel de Ben, un motorista al que le han tendido una trampa para acusarle a él y a su banda de moteros del asesinato de Malcom Corley, el presidente de la única compañía que sigue fabricando

las motos que ellos usan, *Corley Motors*. El villano de la historia es Adrian Ripburger (a quien pone voz Mark Hammill), vicepresidente de la empresa que aspira a hacerse con el control de la misma y dedicarse a la fabricación de monovolúmenes. Así, Ben corre una aventura para salvar su nombre, el de su banda, dar su merecido a Ripburger y ayudar a Maureen a suceder a su padre, Corley, como líder de la compañía.

Pese a estar muy bien considerada en general, esta aventura gráfica también recibió duras críticas por su escaso nivel de dificultad y su breve duración. Sin embargo, cuenta también con multitud de virtudes que la convierten en un título imprescindible del género.

La ambientación es altamente envolvente: desde los cuidados diseños y gráficos hasta la perfectamente seleccionada música, todo está colocado para atrapar al jugador en una historia de carreteras, rebeldía, ambición, traiciones y violencia.

Uno de los comandos introducidos para este juego es el de "patear". No en vano, la violencia será un factor fundamental, por algo el protagonista es un motorista perseguido por la ley. Varios de los puzles planteados son resueltos de un simple golpe. De hecho, incluye partes de acción más cercanas a lo arcade en las que, a lomos de su moto, Ben debe hacer caer a otros motoristas, consiguiendo así armas más potentes (una cadena, una motosierra...). Estas peleas parecen heredadas del videojuego *Road Rash* (Randall Breen, Dan Geisler y Walter Stein, Electronic Arts, 1991) que simulaban carreras de motos ilegales en las que los participantes intentaban derribarse los unos a los otros de manera similar a la que puede verse en *Full Throttle*. Pese a todo, estos desafíos del juego de Schafer también tienen su parte de puzle, pues el jugador ha de encontrar el arma adecuada para vencer a cada uno de sus oponentes. Aunque tampoco saquemos conclusiones precipitadas: sí, hay violencia en el juego, pero tampoco resulta excesiva.

Los diseños, tanto de escenarios como de personajes, siguen teniendo un estilo *cartoon* típico del género y de los juegos de LucasArts, pero en esta ocasión el tono se vuelve más oscuro, árido y menos infantil.

Con *Full Throttle*, Tim Schafer demuestra que lleva dentro alma de guionista. La historia de este juego es más elaborada que la de otros clásicos como *Monkey Island*, en los que básicamente se reducía a ambientación, estereotipos y excusas para pasar un rato divertido con bromas y desafíos. Por el contrario, en *Full Throttle* tenemos personajes con motivaciones y metas más fuertes, más definidas, llegando incluso a plantear una significativa evolución para uno de los personajes, Maureen, algo que pasa en pocas aventuras gráficas de la empresa fundada por George Lucas.

De hecho, este hincapié tan fuerte que se hace en la historia conlleva dos cosas. Por un lado, hay una gran cantidad de *cutscenes*, todas de una calidad técnica impresionante y muchas de una duración relativamente larga. Por otro lado, el juego se hace excesivamente lineal, perdiendo la libertad característica que había en otros juegos de LucasArts.

Uno de los grandes méritos de *Full Throttle* es la capacidad de evocar un mundo enorme con pocos retazos. El juego cuenta con pocos personajes y se centra en una serie de acontecimientos muy concretos y escasas localizaciones. Sin embargo, deja entrever que hay todo un mundo más allá, un sinfín de posibilidades que podrían seguir explotándose.

De hecho, hubo dos intentos de seguir explorando este mundo. En 1999 se estuvo trabajando en una secuela titulada *Full Throttle: Payback*, capitaneada por Larry Ahern, uno de los miembros del equipo creativo que estuvo detrás de *The Curse of Monkey Island*. En 2003 hubo otro intento, *Full Throttle: Hell on Wheels*, que dejaba de lado el género de la aventura gráfica para centrarse más en la acción. Ninguno de los dos proyectos contaba con la presencia de Tim Schafer, por lo que probablemente haya sido mejor que no salieran adelante.

5.5. Menuda vida más allá de la muerte

Grim Fandango (figura 5.2) fue la siguiente aventura gráfica creada por Tim Schafer. Uno de los propósitos que pretendía cumplir el diseñador con este nuevo juego era corregir los errores por los que fue criticado en *Full Throttle*. Su inquietud (y talento) por construir y contar historias impidieron que rompiera la linealidad que caracterizó el anterior título, aunque sí que llevó a cabo un juego más largo y con mayor dificultad, además de narrar una historia mucho más compleja.

En esta aventura gráfica el protagonista es Manuel "Manny" Calavera, que hace el papel de una parca un tanto peculiar. En el mundo de *Grim Fandango*, cuando una persona muere, su alma es recogida por un agente de viajes que le prepara el trayecto hasta el Noveno Infierno. Según haya sido la vida del finado, podrán optar por un viaje más cómodo que otro. Estos agentes de viajes son las parcas y trabajan a comisión. Si consiguen llevar a muchas almas al viaje más lujoso (el Tren Número Nueve), podrán cumplir antes con su deuda y salir de esta Tierra de los Muertos.



Figura 5.2. *Grim Fandango* (© LucasArts).

Manny era el agente de más éxito de la compañía en la que trabaja hasta que Domino Hurley le usurpó el puesto con trucos sucios. El detonante de la historia es Mercedes, una clienta destinada a Domino que Manny recoge en su lugar. Ella debería ir en el Tren Número Nueve pero Manny descubre un complot para robar todos los billetes de dicho tren. Aquí comienza el gran viaje de Manny, aunque no el juego, que nos sitúa momentos antes.

Schafer estructura el juego en cuatro grandes segmentos o episodios. No hay nada en el juego que los llame propiamente así (a diferencia de los *Monkey Island*, por ejemplo, donde sí tenemos la pantalla que nos anuncia que estamos en un nuevo capítulo), pero los cambios de escenarios y los saltos temporales así lo hacen ver.

Entre una fase y otra transcurre un año en la historia del juego, de modo que al final del mismo tenemos un relato que se alarga en cuatro años, de los cuales el jugador sólo ve unos días. Las partes que no se contemplan insinúan otras historias y dan bagaje a los personajes, que aparentan ser más complejos de lo que en realidad son.

No existe, de hecho, tal complejidad. Los personajes son bastante planos en general y, salvo Mercedes, ninguno evoluciona a lo largo de la aventura. Pero esto es, al fin y al cabo, una característica típica del videojuego, aunque no algo inherente ni una norma inquebrantable.

Se simula que los personajes evolucionan cambiando su estatus de una fase a otra. Por ejemplo, al final de la primera parte, Manny se incorpora a trabajar en un pequeño y sucio bar barriendo el suelo. De ahí, damos un salto de un año hacia adelante y vemos que no sólo es el dueño del local, sino que lo ha convertido en uno de los mejores clubs de la ciudad. De esta forma, da la sensación de que Manny se ha convertido de un fracasado a un hombre de éxito, pero al volver a controlarlo, se hace evidente que sigue siendo quien era: el mismo carácter, la misma resolución, la misma motivación... Manny ya era alguien de éxito antes, pero Domino se lo había arrebatado.

5.5.1. Calaveras en 3D

Con *Grim Fandango*, Tim Schafer abandonó la animación y escenarios 2D y la cómoda jugabilidad del *point and click*. En su lugar, optó por unos gráficos en 3D y el manejo directo del avatar, bien a través del teclado o bien con un mando o *gamepad*, siendo esta segunda opción la ideal para controlar a Manny.

Aunque modelados en un 3D bastante primitivo, los personajes han envejecido, la mayoría, bastante bien. Quizá el que peor impresión da en la actualidad sea Glottis, que por la complejidad de su diseño tiene polígonos más marcados que el resto. Tanto Manny como los demás esqueletos han sido modelados utilizando el mínimo número de polígonos posible, de manera sencilla pero sumamente efectiva.

Es en la jugabilidad donde se encuentra el gran problema de *Grim Fandango*. Aquí no tenemos la cámara situada a espaldas del personaje, siguiéndolo allá donde vaya, permitiendo un manejo intuitivo del mismo. En este juego, los planos son estáticos, cambiando de punto de vista (o tiro de cámara) según el lugar dentro del escenario en el que se encuentre el protagonista. La dirección en la que se maneja al personaje puede variarse en las opciones del juego. Si el usuario quiere moverlo con respecto al propio personaje, el botón “Arriba” siempre será hacia donde esté mirando Manny. Por el contrario, si elige moverlo con respecto a la cámara, las direcciones

serán bajo el punto de vista del propio jugador. En cualquier caso, ninguna de las dos alternativas consigue dar una buena experiencia al usuario.

Se trata de un fórmula similar a la que se vio poco antes en *Resident Evil* (Shinji Mikami, Capcom, 1996). La principal diferencia estriba en que en el *survival horror* era una virtud, pues ayudaba a crear una ambientación en la que el jugador debía sentirse incómodo. Pero en el caso de una aventura más amable como debiera ser *Grim Fandango*, la dificultad en el manejo del personaje provoca que la experiencia de juego sea en ocasiones bastante frustrante.

5.5.2. Entre muertos y monstruos

Como bien se apunta en el libro *The Guide to Classic Graphic Adventures*, la mitología azteca fue una fuerte influencia para Tim Schafer a la hora de crear Grim Fandango (Kalata, 2011: 13). Según dicha mitología, la mayoría de las almas de los muertos no accede de inmediato al más allá, sino que deben realizar un viaje de cuatro años para llegar a su destino. No cabe duda de que éste es uno de los pilares básicos para el juego. Incluso los personajes (a excepción de Glottis y los otros demonios que aparecen) están diseñados tomando como referentes las figuras de esqueletos y calaveras mexicanas que se usan como decoración en las celebraciones del Día de los Muertos.

Por otro lado, vemos una férrea influencia del cine negro de los años cuarenta y cincuenta en la ambientación del juego, sus personajes, sus diálogos, la música y hasta la trama. Resulta también bastante evidente las referencias al clásico cinematográfico *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943) en el segundo tramo del juego, hasta el punto de que Manny lleva un vestuario muy similar al de Humphrey Bogart en la película y Glottis, su compañero, hace las veces de Sam como pianista.

Este ejercicio, ver las influencias de las que se ha nutrido un grupo de creadores para ver realizar sus obras, resulta muy interesante. Pero en este apartado vamos a ir un poco más allá, descubriendo parte del legado que ha dejado el juego. Concretamente, veamos cierto paralelismo de *Grim Fandango* con una película muy especial: *Monstruos S.A.* (*Monsters Inc.*, Pete Docker, David Silverman y Lee Unkrich, 2001).

- *Un fondo de superstición.* El juego de Tim Schafer está basado en la creencia de la existencia de un mundo más allá de la muerte. La película de Pixar encuentra sus cimientos en leyendas urbanas y cuentos de terror para niños. En ambos casos, las raíces están ancladas en el folclore, creencias y supersticiones populares.
- *Conexión con el mundo real a través de los negocios.* En *Grim Fandango* la acción transcurre en el más allá, y el protagonista tiene una conexión con el mundo de los vivos para venderles algo al morir. En el film de animación, los monstruos viajan al mundo de los humanos para recolectar gritos de niños, la fuente de energía que se comercializa y se usa en Monstruópolis. Los dos mundos imaginarios tienen una unión con el real por motivos puramente económicos.
- *El protagonista.* Manuel "Manny" Calavera era un exitoso agente de viajes que ahora se encuentra en problemas, dentro de una compañía que parece estar pasando por un difícil momento. Por su parte, James P. "Sulley" Sullivan es el más importante asustador de una empresa energética que atraviesa una importante crisis. Su papel de "asustador" es, además, un claro referente a los agentes comerciales y vendedores que van llamando de puerta en puerta. Tanto es así que llega al mundo de los humanos atravesando puertas. Tanto Sulley como Manny son los héroes de sus respectivas historias y ambos se verán conectados con el mundo real a través de un personaje que acaba de llegar desde allí.
- *El compañero.* Glottis se convierte al inicio del juego en el chófer y compañero de fatigas de Manny. Mike es el colega de trabajo y mejor amigo de Sulley y ayuda a éste en su aventura. Ser el encargado de puertas de Sully lo convierte en el responsable del medio de transporte, igual que Glottis respecto a Manny.
- *El rival.* Domino Hurley es la nueva gran estrella de la agencia de viajes de *Grim Fandango*. Randall es el otro gran asustador que amenaza el estatus de Sulley y el antagonista de la historia.
- *El personaje como nexo entre dos mundos.* Mercedes muere y debe iniciar su viaje al noveno infierno. En teoría, su agente de viajes debería haber sido Domino, el enemigo de Manny, pero éste consigue adelantarse. Por otro lado, Boo es una niña que se cuela por accidente en el mundo de los monstruos y que era asustada por Randall de manera habitual. Ambos personajes son el de-

tonante de sus respectivas historias, ambos acaban de llegar desde el mundo real al mundo fantástico y ambos estaban inicialmente conectados con el rival del protagonista.

- *Las secretarias*. Al principio de la aventura gráfica, conocemos a Eva, la secretaria del jefe. Con ella llega a haber un ligero coqueteo en una clara alusión a la relación James Bond-Moneypenny. Más tarde, descubrimos que en realidad Eva trabaja para un grupo que está a medio camino entre agencia secreta de inteligencia y grupo revolucionario sudamericano, dándole al personaje un bagaje que no era sospechado. Por su parte, en *Monstruos, S.A.*, tenemos dos personajes femeninos que desempeñan puestos de administración: Celia y Roz. La primera es el interés romántico de Mike, por lo que esa trama en este caso se traslada del héroe al compañero. La segunda se desvela al final como la mayor responsable de la empresa, en un recurso similar al que hemos visto previamente con Eva.
- *El jefe corrupto*. En ambas historias los distintos héroes tienen un superior en sus trabajos que, tarde o temprano, se descubre que es un enemigo y que, además, conspira junto a los respectivos rivales de los protagonistas.

¿Son estas similitudes algo premeditado? Resulta imposible de decir, a menos que los propios creadores del film se pronuncien al respecto. Quizá todo esto es algo que se ha producido de manera inconsciente, o quizá ninguno de los guionistas había jugado a la aventura gráfica y todo esto no sea más que una curiosa coincidencia. Sin embargo, lo cierto es que los parecidos están ahí, y si bien hay elementos que responden a esquemas tradicionales de la narrativa, no deja de ser llamativo la acumulación de tantos puntos en común.

5.6. Gilbert y Schafer: creadores con estilo

Con el repaso que hemos hecho a los principales trabajos de Ron Gilbert y Tim Schafer, hemos descubierto las características más importantes de estos creadores de videojuegos. Son, además, características que impregnan buena parte de la producción de LucasArts, estén o no implicados estos diseñadores de juegos.

De Ron Gilbert podemos decir que, a la hora de plantear un videojuego, se centra más en la ambientación general que en la historia. Gilbert busca unos escenarios y unos personajes carismáticos en una trama simple que dé lugar a unas mecánicas de juego y un tono muy concretos. Para él, la experiencia de juego es uno de los factores más importantes. No en vano, fue el creador del motor *SCUMM* y el que implantó el sistema *point and click* tal y como lo conocemos: todo esto no fue más que el resultado de una búsqueda que hiciera un juego de aventuras más agradable que la tosca solución de las aventuras textuales y las primeras aventuras gráficas de Sierra On-Line.

En *Maniac Mansion* y en los dos primeros *Monkey Island* se hace patente este factor. La historia pasa a un segundo plano, siendo meros pretextos para chistes hilarantes y problemáticas situaciones difíciles de resolver. Incluso en *The Cave* (Ron Gilbert, Double Fine, 2013), uno de sus títulos más recientes, el onírico escenario de la cueva donde se desarrolla y las cortas historias que hay detrás de cada personaje se tratan como atractivos visuales e hilos conductores para hacer más llamativa y agradable al usuario la experiencia de juego.

En *The Cave* también vemos algunos elementos que parecen heredados de títulos anteriores. Para empezar, igual que en *Maniac Mansion*, el jugador tiene siete personajes a su disposición, de los cuales debe elegir tres para jugar la aventura. A diferencia de la primera aventura gráfica de Gilbert, no hay ningún personaje con el que sea obligatorio jugar. Así, hay diferentes partes dentro de la cueva donde se desarrolla el juego que el jugador no ve, pues están destinadas a los personajes que no ha elegido, dándole al título mucha rejugabilidad. Al mismo tiempo, cada personaje tiene una habilidad exclusiva que hace posible atravesar varias situaciones de distintas maneras.

Otro componente que vemos en *The Cave* y que nos retrotrae a uno de sus títulos más famosos es la fase del náufrago en la isla desierta. Al verlo, es complicado no pensar en el náufrago con el que Guybrush Threepwood tuvo que lidiar en *Monkey Island*.

Finalmente, existe otra parte en el mismo juego que parece haber sido influido más por un título de Tim Schafer. El nivel dedicado al personaje de la viajera del tiempo consiste en puzles que hay que resolver en tres líneas temporales a la vez (pasado, presente y futuro). Es una mecánica muy similar a la que Schafer utilizó en *The Day of Tentacle*.

Sobre Gilbert hay que volver a destacar la decisión que tomó de no matar a los protagonistas de sus aventuras gráficas, algo que, insistimos, han

heredado juegos de otros desarrolladores (ya hemos hablado más extensamente de este asunto en el apartado dedicado a *Monkey Island*). Incluso aquellas aventuras en las que sí se puede morir, las ocasiones en que esto ocurre suelen ser muy escasas, como veremos más adelante al hablar de la saga *Broken Sword*.

En cuanto a Tim Schafer, parece ser el que mayor dosis de humor otorga a los juegos. Es obvio que Gilbert también tiene un don especial para la comedia en los videojuegos (desde *Maniac Mansion* a *The Cave*), pero Schafer suele llevarlo un poco más allá, con diálogos ingeniosos y punzantes. Recordemos que fue él (junto a Dave Grossman) quien introdujo el humor en *Monkey Island*, dando así lugar a una de las mejores comedias de la cultura popular del siglo XX.

Ya hemos comentado la capacidad de Schafer como guionista. Sin duda, de sus grandes títulos, la historia es uno de los elementos que más peso tienen. Si *Full Throttle* consiguió superar las duras críticas por su corta duración y su leve dificultad, fue gracias no únicamente a sus virtudes técnicas, sino también (y especialmente) a sus carismáticos personajes y su divertida y trepidante historia.

De igual forma, el relato de *Grim Fandango* es, quizá, uno de sus mayores atractivos. Técnicamente tiene grandes virtudes, pero también grandes fallos, siendo el principal su desagradable jugabilidad. Pero es la historia, el camino que recorre Manny Calavera y los obstáculos que debe sortear, lo que atrapa al jugador y hace que no deje el título hasta haberlo acabado.

Como curiosidad, Tim Schafer denota especial afición por las motos y vehículos con un fuerte motor en varias de sus obras. Tanto en las aventuras gráficas *Full Throttle* y *Grim Fandango*, como en el juego de acción más reciente *Brütal Legend* (Tim Schafer, Double Fine, 2009), este tipo de vehículos juegan un papel fundamental.

En *Brütal Legend*, por cierto, el protagonista (interpretado por el actor y músico Jack Black en la versión original y Santiago Segura en la española) parece en algunos aspectos una versión de Ben, de *Full Throttle*, cambiando la banda de moteros por el *rock'n'roll* y el *heavy metal*. El humor y la historia siguen siendo las mejores ventajas de este juego (además de la participación de grandes estrellas de la música como Ozzy Osbourne o Rob Halford). Lamentablemente, tras las primeras misiones y la sorpresa inicial de la inmersión en el mundo tan particular del juego, el título pierde interés.

5.6.1. Juegos autoconscientes

Una de las sensaciones más comunes que se tienen jugando a los títulos que hemos visto es la de estar interactuando casi directamente con los creadores del juego. Gilbert, Schafer y sus equipos son plenamente conscientes de los jugadores que van a usar sus juegos y se dirigen a ellos a través de bromas.

Una de las herramientas narrativas más usadas para encontrar este efecto es la ruptura de la cuarta pared. Es poco usada en los videojuegos en general, aunque sí más común en otros medios, como el cine (Woody Allen es uno de los cineastas que la utilizan con mayor acierto), y es heredera del soliloquio teatral.

Estos diseñadores de videojuegos son conscientes de lo ridículas que resultarían algunas mecánicas de los videojuegos y las aventuras gráficas en la vida real (repeticiones de diálogos, actuaciones sospechosas que no levantan ninguna sospecha, una cantidad exagerada de objetos llevada en un bolsillo...). Lejos de pasar por alto esta realidad, se recrean en ella como una broma de la que hacen partícipe al usuario.

Para romper esa cuarta pared, juegan con la mirada de los personajes, especialmente de los protagonistas. Repetidas veces, cuando Guybrush o Bernard, en sus respectivos títulos, van a realizar una alocada acción, a menudo dolorosa para alguien más, miran al frente, como si posaran sus ojos directamente en el jugador para, con expresión traviesa, finalmente acometer la descabellada tarea.

El juego de miradas no se limita a los protagonistas. De hecho, la ocasión más significativa en la que se utiliza es llevada a cabo a través de un personaje secundario. Al inicio de *The Secret of Monkey Island*, Guybrush sorprende a un viejo y corto de vista vigía, gritando la famosa línea "Soy Guybrush Threepwood, ¡un gran pirata!". El anciano no se dirige a él en un primer momento, sino que gira su cabeza para mirar al usuario, en un gesto que parece transmitir un saludo de parte de Gilbert, Schafer y Grossman.

A todo esto se le suman comentarios añadidos en los diálogos a modo de burla sobre las propias soluciones de los acertijos. Tienden a ser bastante ridículas, casi estúpidas, y Gilbert y Schafer se recrean en ello, como si a través de estos comentarios diesen un codazo al jugador, carcajeándose y diciendo "¡Mira lo que hemos hecho aquí!".

Finalmente, y volviendo a retomar la saga más longeva de LucasArts, en *Monkey Island* vemos que estas autoparodias se extienden desde los títulos más recientes hasta los más antiguos. El primer juego de la saga protagonizada por el pirata Guybrush Threepwood lleva por título *El Secreto de Monkey Island*. Sin embargo, en ningún momento la misión es encontrar ese secreto. En primera instancia, hay que superar tres pruebas para que los demás piratas acepten a Guybrush como uno de los suyos. Al acabar, Elaine es secuestrada por LeChuck, por lo que la misión es ir a rescatarla. No hay más referencia al *Secreto de Monkey Island* que hacer preguntas sobre el mismo a distintos personajes. Esta broma, síntoma de la autoconsciencia que dan a sus juegos Gilbert y Schafer, se convierte en una constante en los demás juegos, pasando de autoparódica por ser obra de los autores originales a copia por haber sido incluida en los títulos de otros desarrolladores.

5.7. Otros creadores de LucasArts

Los grandes títulos de esta compañía no se limitan a aquellos creados por Ron Gilbert o Tim Schafer, aunque probablemente estos sean los nombres más populares para el público. Otros diseñadores de videojuegos, como David Fox o Steve Purcell, también obtuvieron éxito con productos como *Zack McKracken and the Alien Mindbenders* o *Sam & Max Hit the Road* (Steve Purcell, Michael Stemmle, Sean Clark, Collette Michaud, LucasArts, 1993), si bien es cierto que contaron con la colaboración de Gilbert y Schafer.

En el primero de estos títulos, David Fox escribió junto a Matthew Alan Kane una historia sobre una invasión extraterrestre que era ejecutada por los alienígenas gracias a una máquina para hacer estúpida a la gente. La hilarante premisa servía de pretexto para hacer una crítica al ambiente paranoico y de conspiración presentes en muchos aspectos de la cultura estadounidense. La idea de que hay grandes verdades ocultas a la vista del pueblo y que influyen directamente en la vida de los ciudadanos es uno de los principales ejes de la trama. En este juego, el enemigo son unos alienígenas que controlan una compañía telefónica y cuyo líder es el mismo Elvis Presley, basándose en una de las múltiples leyendas urbanas que circulan en torno al cantante.

Como en otros juegos que ya hemos visto, el jugador dispone aquí de varios avatares, un total de cuatro. A diferencia de lo que ocurría en *Maniac Mansion*, todos los personajes vienen impuestos y no puede elegirse ninguno. Además, el único disponible desde el principio de la aventura es el propio Zack McKracken, pudiendo acceder a los otros al llegar a un punto concreto de la aventura.

Llama la atención que, exceptuando a McKracken, los otros personajes jugadores son mujeres. Ninguno de los avatares tienen características especiales, pudiendo ser prácticamente intercambiables los unos por los otros y necesitándolos más por la cantidad que son que por lo que realmente pueden hacer. Es un punto negativo comparado con *Maniac Mansion*, en el que había cosas que sólo podía hacer un personaje concreto. Resulta también muy significativo el final del juego. La Tierra ha sido salvada por tres mujeres y un hombre; sin embargo, en la animación final se dice que Zack McKracken (y solamente él) es condecorado con el Premio Nobel de la Paz por tal hazaña.

Por su parte, en *Sam & Max Hit the Road* tenemos la adaptación de un cómic a aventura gráfica. Comparte el característico humor absurdo de otras obras de LucasArts, si bien en esta ocasión se ve teñido de humor negro. El juego fue diseñado por el propio autor del cómic, Steve Purcell, junto a Sean Clark, Collette Mihaud y Michael Stemmel.

En la obra original, los protagonistas son los propios Sam y Max, por lo que podría haber ocurrido que ambos fuesen posibles avatares a manejar por el jugador. Sin embargo, se opta por utilizar a tal efecto al personaje de Max, mientras que Sam queda relegado al papel de simple compañero. Un compañero carismático, gracioso, con una contradictoria mezcla entre su adorable apariencia y su violento carácter.

Este extraño conejo que es Sam se muestra como un objeto más dentro de nuestro inventario, cosificando al personaje como pocas veces se ha visto antes. Sin embargo, está cargado de una fuerte personalidad, lo que le convierte en un personaje con mucha más fuerza que algunos avatares completamente vacíos que encontramos en otros videojuegos, como Melissa o Leslie del ya citado *Zack McKracken and the Alien Mindbenders*.

El propio Purcell realizó diseños artísticos y animaciones para otro de los grandes clásicos de la compañía, la adaptación del éxito de la gran pantalla *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, Ron Gilbert, David Fox y Noah Falstein, LucasFilm Games, 1990). Aquí, la narrativa se ve afectada por las acciones que realiza el

jugador, llegando a suprimir escenas de la película según lo que haya hecho. La dificultad también aumenta en función de este punto. La cosa no queda ahí, sino que se da una combinación de obstáculos con elementos más típicos del arcade que de la aventura gráfica, como peleas uno contra uno en las que toma parte el protagonista.

Los laberintos también son característicos de este juego, algo que se heredó (y se sobreexplotó) en la entrega siguiente, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (Noah Falstein, Hal Barwood, LucasArts, 1993). En este juego, Noah Falstein se unió a Hal Barwood para desarrollar la que para muchos fans ha sido y sigue siendo la cuarta entrega de la saga cinematográfica de Indiana Jones, poniéndola muy por encima del film *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Steven Spielberg, 2008).

En esta ocasión, podemos comprobar como buena parte del humor se pierde, probablemente por la ausencia de Gilbert, aunque sin estar ausente del todo. Por el contrario, aumenta de manera exagerada la dificultad: justo cuando el jugador cree haber resuelto un puzle, éste se complica inesperadamente y, a veces, contra toda lógica.

En el juego se nos presenta una compañera, Sophia, y en un determinado momento de la aventura deberemos decidir si nos acompaña o no. Se dan tres opciones de diálogo y, dependiendo de la escogida, el juego tomará unos derroteros u otros, dificultando más o menos la dificultad de los puzles e incluyendo más o menos partes arcade. Esto le da a la producción muchas horas de rejugabilidad que tan bien son valoradas por los usuarios.

Sin embargo, quizá lo más interesante aquí sea la propia historia. Está claro que no es una obra original, sino una historia basada en un universo ya consolidado como es el de Indiana Jones. Sin estar escrita por nadie involucrado en la creación de dicho universo, consigue reunir los elementos indispensables en la trama para hacer algo realmente reconocible como una aventura más del famoso arqueólogo. Pero no se queda ahí. Aporta nuevos elementos sin romper la esencia del relato original y traspasa de manera magistral todos estos componentes del lenguaje cinematográfico al lenguaje del videojuego. De esta forma, *Indiana Jones y la última cruzada* parece un campo de pruebas de lo que luego iba a ser este gran proyecto, pues en aquel título tenían la ventaja de trabajar con una historia que ya estaba desarrollada.

La suma del peso de la historia y el enorme trabajo que hay en el desarrollo de la misma a través de elementos jugables (llegando a dar, como hemos dicho, hasta tres caminos distintos) hace de *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* uno de los mejores y más completos juegos que ha dado esta compañía. Curiosamente, sin contar con ninguna de las dos grandes estrellas de la empresa: Ron Gilbert y Tim Schafer.

5.8. Los juegos de este capítulo

Juego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Rescue on Fractalus!	David Fox, Loren Carpenter y Peter Langston	LucasFilm Games	1984
Koronis Rift	Noah Falstein	LucasFilm Games	1985
Ballblazer	David Levine	LucasFilm Games	1985
Labyrinth: The Computer Game	Christopher Cerf, Douglas Adams, Noah Falstein, Brenda Laurel y Stephen Arnold	LucasFilm Games	1986
Maniac Mansion	Ron Gilbert y Gary Winnick	LucasFilm Games	1987
Zack McKracken and Alien Mindbenders	David Fox	LucasFilm Games	1988
Indiana Jones y la última cruzada	Ron Gilbert, Noah Falstein, David Fox	LucasFilm Games	1989
The Secret of Monkey Island	Ron Gilbert, Tim Schafer, David Grossman	LucasFilm Games	1990
Road Rash	Randall Breen, Dan Geisler, Walter Stein	Electronic Arts	1991
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	Ron Gilbert, Tim Schafer, David Grossman	LucasArts	1991
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	Noah Falstein, Hal Barwood	LucasArts	1992

Sam & Max Hit the Road	Steve Purcell, Michael Stemmle, Sean Clark, Collette	LucasArts	1993
Maniac Mansion: Day of the Tentacle	Tim Schafer, David Grossman	LucasArts	1993
Full Throttle	Tim Schafer	LucasArts	1994
Resident Evil	Shinji Mikami	Capcom	1996
The Curse of Monkey Island	Larry Ahern, Johathan Ackley	LucasArts	1997
Grim Fandango	Tim Schafer	LucasArts	1998
Escape from Monkey Island	Michael Stemmle, Sean Clark	LucasArts	2000
Tales of Monkey Island	David Grossman, Michael Stemmle, Joe Pinney, Jake Rodkin, Mark Darin	Telltale Games	2009
The Cave	Ron Gilbert	Double Fine	2013



Revolution Software: aventuras gráficas británicas

6.1. Primeros pasos de la compañía

Revolution Software lanzó al mercado su primer juego en la última década del siglo XX. Titulado *Lure of Temptress* (Dave Cummins y Charles Cecil, Revolution Software, 1991), se trataba de una aventura gráfica enmarcada en la fantasía medieval. A la cabeza del equipo de diseño y desarrollo del juego estaban Dave Cummins y Charles Cecil, siendo este último el más popular entre el gran público y habiendo sido no sólo uno de los miembros fundadores de la empresa, sino también actual CEO y director (solo o en compañía) de todos los juegos llevados a cabo por esta desarrolladora.

Lure of Temptress fue el juego que permitió nacer a Revolution Software. Crearon un motor de juego llamado *Virtual Theater*, especialmente pensado para aventuras gráficas con la llamativa innovación de permitir a personajes no jugadores que se moviesen por las distintas pantallas independientemente de lo que hiciera el jugador. El motor fue presentado ante Mirrorsoft, la distribuidora británica que encargó el juego.

Este primer título tiene como protagonista a Diermot, un campesino capturado por una violenta raza llamada los Skorl, que a su vez son dirigi-

dos por una bruja llamada Selena. El juego comienza con Diermot cautivo en las mazmorras y teniendo que salir de ahí. Como vemos, desde el principio se muestra una serie de elementos constantes en las producciones de Revolution Software: auténtico peligro de muerte, más violencia que en otras aventuras y un ambiente y un tono relativamente serios.

Casi desde el primer momento van surgiendo personajes no jugadores que harán las veces de compañeros y realizarán tareas por nosotros. Será algo que, de una forma u otra, estará presente en varios títulos de la compañía. A diferencia de los demás, donde el rol del compañero/ayudante suele estar en manos de un mismo personaje, aquí varía algo más. Ratpouch, un bufón al que hay que liberar en las mazmorras del principio, es la mano derecha del protagonista la mayor parte del tiempo, pero también Goewin, quien prepara una poción para despertar a un dragón, va con el héroe en algún punto de su aventura.

La historia narrada en *Lure of Temptress* está situada en la ciudad ficticia de Turnvale, donde los Skorl, liderados por Selena, han tomado el control. Supone una localización pequeña en comparación con otras aventuras, de esta u otras compañías, donde los relatos abarcan numerosos lugares. El ambiente en esta localidad está muy bien plasmado gracias al ya mencionado motor *Virtual Theater* y sus funciones. No obstante, al necesitar encontrar personajes concretos que van andando sin rumbo fijo por la ciudad, puede llegar a hacerse algo tediosa la resolución de determinados puzles.

La mecánica de este juego se verá repetida en los sucesivos: vista en tercera persona, jugabilidad *point and click*, gran peso de los diálogos a la hora de progresar en la aventura y el componente de humor en medio de una aventura de carácter más o menos serio. Narrativamente, el juego tiene poco más que aportar. Es el primer juego de Revolution Software y no todos los miembros de la desarrolladora estaban trabajando anteriormente en este medio, por lo que sirvió de primera toma de contacto en muchos sentidos. Con sus defectos y sus virtudes, *Lure of Temptress* abrió la puerta a títulos más ambiciosos y de mejor acabado.

6.2. El primer gran éxito

Tres años después de la carta de presentación que supuso *Lure of Temptress*, Revolution Software presentó una segunda aventura gráfica con mayor éxito que en el anterior caso. *Beneath a Steel Sky* (Charles Cecil, Dave Cummins, Dave Gibbons y Daniel Marchant, Revolution Software, 1994) relataba una emocionante historia de ciencia ficción que mezclaba aventuras, drama y humor.

Técnicamente, el juego presenta algunas novedades respecto al anterior. Utiliza una versión más avanzada del motor *Virtual Theater* que permite mejor acabado visual y una interfaz más cómoda. Se puede acceder directamente al inventario, que está oculto en la franja superior de la pantalla y aparece con tan solo pasar el puntero del ratón en dicha zona. Los objetos se muestran con iconos, con un carácter más visual. Se redujeron los personajes que caminaban sin rumbo fijo por distintos niveles, siendo el único Gilbert Lamb, a quien a veces resulta difícil de encontrar. Otro personaje, la señora Piermont, también va paseando por varias pantallas, pero todas componen un mismo escenario, una plaza. En cuanto a la jugabilidad, continúa con la cómoda, eficiente y atractiva combinación de visión en tercera y persona y *point and click*.

El jugador se pone en la piel de Robert Foster, un hombre que vive en el árido páramo conocido como el Gap. Fue acogido por los refugiados residentes allí cuando, siendo niño, el helicóptero en el que viajaba se estrelló y murió su madre. Años más tarde, ya convertido en un adulto, violentos miembros del cuerpo de seguridad de Union City llegan en su busca, capturándolo y asesinando a aquellos que lo criaron. Cuando el helicóptero en el que lo llevan sufre la misma suerte que el anterior, Robert consigue escapar.

Esta historia es contada en el juego en una introducción dibujada de manera magistral por el dibujante de cómics Dave Gibbons, cuyo trabajo más famoso es *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons, DC Comics, 1986-1987). Gibbons diseñó además los escenarios del juego y realizó un cómic basado en el mismo.

El jugador entra en acción para conseguir que Robert escape de sus perseguidores, y pronto esa misión deriva en averiguar por qué quisieron capturarlo en primer lugar.

El compañero del protagonista en esta ocasión es Joey, una inteligencia artificial creada por el propio Robert. Su primer armazón, un primitivo robot, se ve destruido en la introducción del juego, pero Robert logra salvar los circuitos donde está almacenada su memoria. Así, durante el juego hay que ir encontrando nuevas carcasas para este peculiar compañero. Hay una de ellas que da pie a un chiste muy especial. Cuando Robert le da a Joey el armazón de un robot soldador, éste se siente muy poderoso y atemorizador, por lo que no duda en soltar el famoso grito de los temibles Daleks: *"Exterminate! Exterminate!"*. Para el lector que no los conozca,

los Daleks son grandes villanos en la serie de ciencia ficción británica *Doctor Who* (BBC, 1963-actualidad). Lo cierto es que la carcasa que tiene Joey en ese momento guarda algún parecido (aunque no demasiado) con la de dichas criaturas, además de tener una voz robótica similar. *Doctor Who* es una de las series más longevas de la televisión, un clásico de la ciencia ficción y un hito de la cultura popular británica, por lo que un guiño por parte de este videojuego compatriota suyo no es de extrañar.

La evolución del personaje de Joey es muy llamativa. Los dos primeros armazones conservan la irreverente personalidad original de esta IA, pero cuando se ve como un robot médico, su descaro se ve eliminado, comportándose como un ser educado y serio. Finalmente, cuando sus circuitos de personalidad son descargados en un androide humanoide, se vuelve alguien completamente servicial y leal. El personaje cambia tanto que Robert decide volver a bautizarlo, llamándolo Ken. Para alivio de aquellos jugadores encariñados con el Joey original más sinvergüenza, Robert recupera los circuitos de personalidad mientras la versión Ken sigue activa, por lo que podemos imaginar que, una vez acabada la aventura que compartimos con él, Robert puede reactivar a Joey.

El guion escrito por Dave Cummins gira en torno al avance de la sociedad y la tecnología, con especial interés por las inteligencias artificiales. Hemos visto la versión agradable de éstas en Joey, pero también tenemos la otra cara de la moneda. El gran villano de la historia es LINC, un ordenador que controla la ciudad. Fue construido por el padre de Robert, Richard, años atrás para que sirviera de asesor al consejo que gobernaba la localidad en aquel momento. Poco a poco, fue corrompiéndose y absorbió la mente de su creador, con quien vive unido ahora. Pero el hombre es anciano y se muere, por lo que busca a alguien de su misma sangre para unirse a él. Es ahí donde residía el interés por capturar a Robert.

El apellido de Richard (y, por tanto, el auténtico apellido de Robert) es Overmann. Es un apellido muy significativo, pues se lee igual que "*over man*", que significa "sobre el hombre" o "por encima del hombre". Parece hacer referencia al deseo de Richard de hacer evolucionar a la sociedad y al ser humano más allá de sus límites: quiere conseguir situarse "por encima del hombre".

La inteligencia artificial LINC va un paso más allá y crea complejos robots humanoides, con material genético humano, cuyo destino sería sustituir a la raza humana. Es en uno de estos robots donde Joey se transforma en Ken para, finalmente, ocupar el lugar de Richard Overmann en la simbiosis con LINC, salvando así a Robert. La diferencia es que Ken consigue dominar a LINC, acabando de esta forma con sus oscuros propósitos.

Beneath a Steel Sky crea un universo diegético complejo que se va descubriendo poco a poco. Parte de ese universo se muestra tal cual durante la aventura, pero todo se va detallando y explicando mejor a través de los diálogos que el protagonista mantiene con los personajes no jugadores. Este mundo opresivo de ciencia ficción donde un ente oculto vigila a los ciudadanos es claro heredero del clásico de la literatura británica *1984* (George Orwell, ed. Harvill Secker, 1949). Sin embargo, otra gran influencia debemos buscarla en la realidad político-social de la que Reino Unido estaba saliendo cuando empieza a desarrollarse el juego. En los años ochenta, la primera ministra Margaret Thatcher llevó a cabo una dura política conservadora, con graves consecuencias en el aspecto social. Progresivamente, las famosas cámaras de vigilancia de Londres y otras ciudades británicas iban creciendo en número. Así, el ente desconocido que todo lo ve se convierte en un modelo de villano poderoso y aterrador en la ficción.

Pese a los tintes oscuros que inundan la trama, el juego no está exento de bromas, personajes pintorescos y un gran sentido del humor. Los chistes abundan en los diálogos y algunas situaciones o partes de la historia son bromas en sí, como la clínica médica que ha llevado la cirugía estética a niveles exagerados. La propia música aligera el peso dramático, con alegres melodías que no casan con la atmósfera creada por la historia.

Entre los personajes no jugadores tenemos que destacar a la señora Piermont. Se trata de una adinerada mujer, viuda del antiguo compañero de Richard Overmann, que ayuda a Robert a convertirse en miembro de un exclusivo club. Lo interesante de este personaje es que dos años después, en *Broken Sword: La leyenda de los templarios* (*Broken Sword: The Shadow of the Templars*, Charles Cecil, Revolution Software, 1996) aparecerá otra mujer del mismo apellido. Ambas son mujeres viudas, de avanzada edad y de clase alta que ayudan a los protagonistas de las distintas aventuras. ¿Sería descabellado preguntarse si son parientes? *Beneath a Steel Sky* está situado en el futuro, ¿podría ser el futuro del mismo universo diegético en el que se desarrolla la saga *Broken Sword*?

6.3. París en otoño...

El abogado estadounidense George Stobbart se encuentra de vacaciones en París, sentado en la terraza de un agradable café atendido por una guapa camarera. Un hombre con sombrero y un maletín tropieza con la chica, le sonríe y entra en el local. Le sigue un payaso con acordeón que se toma su tiempo para molestar a Stobbart. Dentro de la cafetería, le arrebata el maletín al hombre, deja su acordeón y sale corriendo. Momentos más tarde, el acordeón, que ocultaba una bomba, explota, matando al hombre del sombrero y destrozando el bar (figura 6.1).

Así comienza la gran aventura de George Stobbart, pues este resuelto personaje no descansará hasta dar caza al miserable que ha arruinado sus vacaciones. En su camino, se encontrará con todo tipo de personajes, desde la atractiva Nicole Collard hasta el siniestro grupo de los neotemplarios (los villanos de la historia), pasando por André Lobineau, Khan, Lady Piermont o la Condesa de Vasconcellos.



Figura 6.1. *Broken Sword: The Shadow of the Templars - Director's Cut.* (© Revolution Software).

Broken Sword: La leyenda de los templarios salió a la venta en 1996. La idea para el juego nació en una cena, tal y como explica el propio Charles Cecil, director de la saga, en un texto que aparece tras acabar la aventura en la versión "Montaje del Director". Era 1994 y estaban reunidos el propio Cecil, Noirin Carmody (también de Revolution Software) y Sean Brennan (en aquel momento, jefe de edición de Virgin Interactive). En la conversación, surgió el tema de los templarios y de cómo su trasfondo histórico encajaría perfectamente en un juego de aventuras. Dos años después, el juego era recibido con gran acogida por público y crítica.

Los templarios servían para construir una trama de conspiraciones, grupos poderosos en la sombra, asesinatos y búsquedas de reliquias mágicas. Era un cóctel explosivo que llegó en un gran momento. Las historias relacionadas con templarios aún no habían vivido el *boom* que tuvieron con posterioridad en la cultura popular, mientras que el elemento de conspiración estaba de moda, pero aún no saturado, gracias a productos como la serie de televisión *Expediente X*. A todo esto hay que sumar las influencias del cine de aventuras, especialmente de la saga *Indiana Jones* y su estructura desarrollada en distintas partes del mundo, heredada de otros clásicos como *James Bond*.

6.3.1. Stobbart, George Stobbart

El protagonista, George Stobbart, como ya hemos señalado, es un simple abogado de vacaciones en París que tiene la mala suerte de estar en el lugar inoportuno y el momento inadecuado. Cualquiera pensaría que lo lógico sería que ahí hubiesen acabado sus aventuras, pero él se lanza sin dudarlo a la busca y captura del responsable de poner la bomba.

La profesión suele ser una forma de caracterizar a un personaje, por lo que el hecho de ejercer la abogacía no termina de encajar con la actitud que después toma George. Normalmente, suele ponerse alguien con un perfil más relacionado con la investigación, como un policía, un agente secreto o similar, o incluso, un periodista de investigación (en esta línea estaría el personaje de Nico, aunque ya veremos que no del todo). En algunas películas y series, sí hemos visto a abogados investigadores, aunque no exactamente aventureros, pero solían ser abogados criminalistas. Cuando jugamos al primer *Broken Sword*, no sabemos qué tipo de abogado es Stobbart (en la tercera entrega descubrimos que es de patentes). En

parte, por esta contradicción entre el perfil del personaje y sus acciones, resulta tan divertido el resultado final. No es tan exagerado, pero es algo similar al caso de Indiana Jones: no hay profesores de arqueología que vivan semejantes aventuras.

Con el desarrollo de las sucesivas entregas, el personaje de Stobbart irá teniendo nuevas habilidades de aventurero que harán peligrar el pacto con el jugador, es decir, el acuerdo implícito por el que el jugador está dispuesto a aceptar una serie de normas y circunstancias establecidas en el universo diegético del juego. Este acuerdo se establece en la primera entrega de la saga, esto es, la primera vez que el jugador tiene contacto con el universo diegético. Al seguir desarrollando dicho universo, los creadores deberían tener cuidado de no romper el acuerdo.

Así, en un principio, lo más extraordinario del protagonista es su determinación y su habilidad para resolver acertijos, pero no llega a tener ninguna cualidad física extraordinaria. Con la llegada del 3D a los juegos de la serie con su tercera entrega, titulada *Broken Sword: El sueño del dragón* (*Broken Sword: The Sleeping Dragon*, Charles Cecil, Revolution Software, 2003), se incluyen los llamados puzles físicos, que emplean recursos del género de plataformas y aventuras de acción. De esta forma, se provoca un cambio en George Stobbart (y también en Nico) quien, sin ningún precedente, hace gala de una fuerza y una destreza físicas extraordinarias: empuja enormes rocas con facilidad, se desplaza por pequeños salientes con la única fuerza de sus dedos, etc.

Recordemos que es precisamente en el tercer *Broken Sword* cuando descubrimos que George ejerce como abogado de patentes, un trabajo que conlleva principalmente mucho papeleo, por lo que la caracterización del personaje en este sentido tampoco ayuda demasiado a incorporar estos nuevos elementos, que llegan únicamente a razón de una nueva jugabilidad, y no argumental.

Sin embargo, el modelado en 3D del personaje nos muestra a un George Stobbart fuerte y atlético. Sumamos a esto un vestuario que va cambiando según la ocasión, recordando a veces su diseño al de arquetípicos héroes de aventuras. Así, se intenta hacer verosímil una nueva característica del personaje que, de acuerdo con lo visto en los dos primeros juegos de la saga, no parece muy creíble.

En el cuarto juego, *Broken Sword: El ángel de la muerte* (*Broken Sword: The Angel of Death*, Charles Cecil, Revolution Software y Sumo Digital, 2006), la vida de Stobbart ha cambiado bastante. Ya no es abogado de patentes, sino que tiene su propia agencia de fianzas en un barrio de cuestionable reputación en Nueva York. Este cambio brusco en la situación del personaje nos da a entender que ha debido pasar algo importante en su vida entre el tercer y el cuarto juegos para haber tomado ese rumbo.

Por otro lado, en cuanto a su relación con Nico, también ha habido un cambio significativo. No sólo no siguen siendo pareja, sino que apenas hay una única mención a ella en la primera parte del juego en forma de chiste (es hacia la mitad del juego cuando aparece el personaje). Es obvio que sigue sintiendo un cariño especial hacia la periodista francesa, pero el enamoramiento de las anteriores entregas ha desaparecido, y ni siquiera se da una explicación del motivo de este cambio en los sentimientos del personaje. Es obvio que no es la trama romántica lo que interesa en estos juegos, pero los protagonistas y la relación entre ellos ha sido desde el inicio uno de los pilares de la saga.

Además, George se acaba enamorando de Anna Maria, una joven que aparece en su agencia de fianzas al empezar el juego. Este personaje comienza jugando el papel de dama en apuros que busca la ayuda de Stobbart. Más tarde, se descubre que tenía intenciones ocultas y estaba engañando al protagonista. No obstante, no llega a mostrarse como un personaje más interesante hasta el final del juego, cuando toma la iniciativa y hace el gran sacrificio para salvar a George y a Nico. Pese a ello, es un personaje que no pasa de ser un mero acompañante y un *macguffin* complementario.

El hecho de que George Stobbart se enamore de Anna Maria de tal forma es llamativo en cuanto a la evolución del personaje. Es comprensible la atracción hacia ella, pero un enamoramiento más serio como el que muestra se hace poco verosímil en alguien que ha pasado por tanto y al que ya hemos visto enamorado de una mujer muy distinta a Anna Maria. Hace pensar que los valores y virtudes que Stobbart busca en una pareja, que no dejan de ser un reflejo de su carácter, no son más que una cara bonita. Pero claro, el jugador que ya ha tenido oportunidad de conocer a Stobbart en los juegos anteriores sabe que él no es así, por lo que no deja de ver las contradicciones en el personaje entre las diferentes entregas. Incluso si el receptor no sabe qué es lo que no encaja exactamente, se da cuenta de que hay algo que falla. Esto es, en definitiva, un problema de coherencia interna en el universo *Broken Sword*, al mostrar una versión ligeramente distorsionada del personaje principal.

6.3.2. Una reportera gráfica independiente

Nicole Collard es una de las primeras personas que George ve después de la explosión al principio del primer juego. Esta periodista *freelance* francesa se presenta como una mujer fuerte, resolutiva e independiente. La profesión, el diseño del personaje (morena, pelo corto, atractiva) y su carácter valeroso hace que pensemos en una de las periodistas ficticias más famosas de la cultura popular, Lois Lane.

Mientras que la novia de Superman ha sido presentada muchas veces (no siempre) como alguien que no deja de meterse en problemas y acaba necesitando la ayuda del héroe, con Nico la perspectiva es diferente. Es cierto que también se ve teniendo que ser salvada por Stobbart, pero el tema está más equilibrado.

En este sentido, en *Broken Sword: Las fuerzas del mal* (*Broken Sword: The Smoking Mirror*, Charles Cecil, Revolution Software, 1997) todo comienza con el secuestro de la chica en cuestión, planteando al jugador (a George) la misión de rescatarla. Como decimos, la cosa se equilibra al final de la misma aventura, pues es George quien está secuestrado y en peligro de muerte, necesitado de ser salvado por Nico. En la cuarta entrega, *El Ángel de la Muerte*, Nico ayuda a escapar a George de una cárcel turca, dándole los objetos necesarios para tal tarea. Al final de este juego, George, apoyado por Anna Maria, es quien rescata a Nico.

En la primera versión del primer juego, Nico es un personaje no jugador que, en realidad, pasa la mayor parte del tiempo sentada en su apartamento mientras George va recorriendo países desvelando el misterio. Pese a ello, los diálogos y la actitud que se dejan ver de la periodista le dan un carisma extraordinario. Finalmente, en la última parte del juego, va junto a George hasta Escocia para detener a los neotemplarios.

El éxito que el personaje tuvo en los jugadores fue que nunca la vieron como el simple interés romántico del protagonista, sino como su compañera. Así, en el segundo juego de la saga, Nico comparte la aventura con George. Él sigue siendo el protagonista principal, pero Nico también se convierte en un personaje jugador, en un avatar del usuario, para resolver partes de las historia. No son simplemente pequeños objetivos dependientes de las tramas vividas por George (como tener que entretener al general Grasiento mientras Stobbart libera al prisionero que hay en la cárcel), sino partes fundamentales de la historia, como encontrar una de las tres piedras que conforman el objetivo de la aventura o rescatar al héroe de un sacrificio ritual.

En el tercer y cuarto juegos, Nico vuelve a ser parte indispensable de las aventuras, si bien George sigue siendo el personaje principal. En *El ángel de la muerte*, el personaje está peor tratado que en el resto. Aparece casi por arte de magia para salvar a Stobbart de la cárcel. Si bien en *El sueño del dragón* se empezaba manejando a los dos personajes por separado, trabajando los dos en la misma misión pero sin saber nada el uno del otro y reuniéndose con posterioridad, en la cuarta entrega Nico aparece sin más, teniendo que interpretar el jugador que estaba investigando, por algún motivo, el mismo caso que Stobbart. Supone un agujero importante en la historia que empaña ligeramente la experiencia de juego.

En 2009 se lanzó una nueva versión del primer juego, con el apelativo de *El montaje del director*. Se añadieron varias partes nuevas que convertían a Nico nuevamente en un personaje jugador. Si bien al principio tienen relación con el misterio inicial de los asesinatos que da pie al comienzo de la aventura, pronto se va desviando y enfocándose a un secreto en el pasado del padre de Nico. Hacia la mitad del juego esta trama secundaria finaliza y continúa la aventura como en su versión original. Si bien esta historia resulta interesante para conocer algo más del personaje de Nico, en cuanto a la línea argumental principal no tiene ninguna relevancia, ni en este ni en ningún otro título de la saga. Resulta ser más un mero extra al servicio del fan que un auténtico aporte a la mitología construida dentro del universo de *Broken Sword*.

6.3.3. Evolución gráfica y jugabilidad

Broken Sword veía la luz con un apartado gráfico de lujo, con dibujos y animaciones hechas a mano y coloreadas digitalmente. El producto tenía un aire *cartoon* que lo acercaba a un público más amplio del que podría haber sido de haberse decantado por una estética más oscura, algo que en realidad no habría sido discordante con el tono general de la historia. Ya la cinemática inicial demostraba una calidad técnica que nada tenía que envidiar al cine de animación más popular; una secuencia de un calibre que no se volvería a ver hasta el final del juego.

Este aspecto visual se mantuvo también en *Las fuerzas del mal*, el segundo juego. Ambos usaron la jugabilidad clásica de *point and click*, con

el puntero del ratón cambiando para mostrar al usuario el comando adecuado al situarlo encima de un objeto o personaje concreto.

Broken Sword se presentó desde primera hora como un juego que daba mucha importancia a los diálogos. Servían tanto para avanzar en la trama y resolver puzles como para explicar al jugador el trasfondo histórico en el que se basaba el argumento. Las líneas de diálogo también servían para caracterizar a los personajes (exagerando acentos, por ejemplo) y realizar cínicos comentarios y chistes mordaces.

La gran cantidad de diálogo y ciertos detalles técnicos como el hecho de no tener una función para ir más rápido (por ejemplo, hay que ver a George irse de una pantalla a otra, sin ninguna posibilidad de saltarse esa animación vacía y tediosa que tendía a tener que repetirse varias veces), provocaron las críticas de algunos jugadores con quejas acerca del ritmo lento que tenía el primer juego. Curiosamente, lo que para unos fue un defecto para otros era una virtud: los largos y acertados diálogos fueron aplaudidos por multitud de jugadores y por la crítica, convirtiéndose en un sello de identidad de la saga. Precisamente, una de las cosas que se le critican a las posteriores entregas es que van disminuyendo gradualmente. Siguen estando presentes y siguen siendo una herramienta fundamental para el desarrollo del juego, pero no son tan atinados como en los inicios de la saga.

Las fuerzas del mal sí incluyó la posibilidad de saltar inmediatamente de una pantalla a otra haciendo doble clic con el ratón. Ayudaba a eliminar tiempos muertos dándole más velocidad al juego, pero seguía teniendo el ritmo pausado en general de la primera entrega.

Con la tercera entrega, *El sueño del dragón*, cambiaron radicalmente el apartado gráfico y la jugabilidad. El juego, aunque también estuvo presente en PC, estaba claramente destinado a las consolas de sobremesa, apareciendo en PlayStation 2 y XBox. En el tercer título de la saga se abandonó el *point and click* por un control directo de los avatares. Ese control estaba expresamente diseñado para ejercerlo a través de un *gamepad*, aunque también cabía la posibilidad, si se jugaba en PC y no se disponía de uno, de utilizar el teclado. Obviamente, esta última opción era la menos apropiada. Sin embargo, la jugabilidad con el mando tampoco estaba especialmente bien ejecutada. Los puntos de vista de la cámara iban cambiando según la posición del avatar en el escenario y aunque había algún desplazamiento de cámara, era muy leve. Los controles de movimiento son los típicos de un primitivo 3D, muy incómodos: el movimiento se marca según el punto de vista de la cámara, no del personaje.

En la esquina inferior derecha de la pantalla, hay en todo momento del juego un esquema con los cuatro botones de acción habituales en un mando. En ese esquema, según la situación y el objeto que se esté mirando, aparecen los comandos correspondientes (hablar, mirar, recoger...). Esta forma de realizar las acciones hace que la fluidez en la experiencia de juego se vea afectada, restando la agilidad que parecía buscarse.

Además, el sistema es particularmente inapropiado para las fases en las que hay elementos más del tipo plataformas que de aventuras gráficas (por ejemplo, al inicio del juego, escalando en el Congo).

Por otro lado, hay distintas partes en las que la mecánica de aventura gráfica se sustituye por una de infiltración, pero, nuevamente, la ejecución no es lo satisfactoria que debiera ser. La inteligencia artificial de los enemigos es bastante deficiente: estando a unos metros de ellos, sin obstáculos de por medio, no llegan a detectar ni detener al personaje. Así, solventar estas dificultades resultan bastante fáciles para el usuario que busca un desafío. Todo esto da como resultado a una aventura gráfica que, aun siendo en términos generales un juego decente, no está a la altura de la saga ni cumple del todo en cuanto al género al que pertenece, pues con la vaga inclusión de mecánicas de otros géneros se queda a medio camino entre uno y otro.

Los escenarios, al estar hechos en 3D, son innecesariamente grandes para un juego de estas características. De esta forma, continúa existiendo una destacable cantidad de tiempos muertos cuyo único propósito es desplazarse de un lugar a otro.

En 2006 *Broken Sword* volvió al *point and click* en PC, pero con variantes en el manejo del avatar y conservando el 3D. Visualmente resulta incluso menos interesante que el anterior. En cuanto a la jugabilidad, se tomaron decisiones extrañas: efectivamente puede manejarse de la clásica forma *point and click*, pero también dan la posibilidad de utilizar el teclado para el desplazamiento, reservando el ratón solo para las interacciones con objetos y personajes. Aunque también puede moverse al personaje con el ratón de la forma tradicional, resulta mucho más lento. No obstante, el movimiento con el teclado no está bien realizado y no es cómodo.

En esta entrega continúan, aunque en menor medida, los puzles conectados al género de plataformas, presentes especialmente al inicio de la aventura. También hay un poco de infiltración, si bien bastante menos que el anterior y con el añadido de que el protagonista avanza en su infiltración mientras va resolviendo puzles y no simplemente escondiéndose de sus enemigos.

La música juega un factor fundamental en la narrativa de estas aventuras y su jugabilidad. Su función no es únicamente reforzar la ambientación y la inmersión en la historia por parte del usuario, sino dar pistas. Cuando el jugador se acerca a la solución correcta de determinados puzles, unas notas musicales le indican que va por buen camino.

Uno de los elementos más frustrantes en *La leyenda de los templarios* era la posibilidad de morir. Sucedía en contadas ocasiones, pero si el jugador no daba con la solución correcta y el personaje perdía la vida, había que retomar la partida en el último punto donde se había guardado, lo que a veces suponía tener que repetir un buen trecho del juego. En sucesivas entregas, esto se corrigió. Aún se podía morir, pero si así sucedía, el juego regresaba al momento justo anterior, hubiese o no guardado la partida el usuario. En *El montaje del director*, llegó a eliminarse esta posibilidad, con la consecuente pérdida de las animaciones que se veían en tal caso.

Finalmente, en diciembre de 2013 apareció el quinto título de esta serie, *Broken Sword: La maldición de la serpiente* (*Broken Sword: The Serpent's Curse*, Charles Cecil, Revolution Software, 2013). En el apartado gráfico, Revolution Software se decantó en esta ocasión por personajes modelados en 3D a los que se le aplica la técnica *cel shading*, dándoles aspecto de dibujos animados (un recurso que, como veremos en el siguiente capítulo, utiliza mucho la compañía española Pendulo Studios). Los fondos, por su parte, fueron dibujados a mano con un resultado realmente espectacular.

En cuanto a la jugabilidad, el *point and click* regresa en su forma más clásica, tal y como se recordaba de los dos primeros *Broken Sword*. Con estos dos elementos tan básicos en la construcción de un juego, podemos asegurar que estamos ante un completo retorno a los orígenes. A esto se le suma la aparición de personajes secundarios de anteriores entregas (como el policía Moue o el crítico de arte Laine), así como la ligera actualización de escenarios ya conocidos (el apartamento de Nico), lo que constituye una auténtica declaración de intenciones de querer repetir la experiencia de *La leyenda de los templarios*.

La maldición de la serpiente vuelve a plantear escenarios más pequeños a los que el jugador debe regresar de manera recurrente. Esto hace pensar que quizá el presupuesto para el desarrollo fue menor y, de hecho, este juego fue financiado por *crowdfunding* a través de la plataforma *Kickstarter*. Es más, el juego salió inicialmente solo hasta la mitad del mismo, con una actualización gratuita posterior a través de Internet para obtener la otra mitad. Con estas circunstancias en la producción, la narrativa se adapta.

Siempre ha sido algo típico de los *Broken Sword* comenzar con actos de violencia mundanos para poco a poco ir introduciendo el componente sectario y sobrenatural. En la primera parte de este quinto juego, la historia se centra en un robo y un asesinato y, aunque se va apuntando en la dirección de elementos ocultistas, no se entra de lleno en ellos, reservándolos para esa segunda parte que estaría por venir. Precisamente, de cara a este segundo fragmento del juego, el primero acaba en un punto culminante, proporcionando un *cliffhanger* típico de los videojuegos por entregas.

Hay un componente cultural que llama la atención especialmente a los jugadores españoles. El argumento de este juego se remonta a la Guerra Civil Española, concretamente al robo de un cuadro a una familia catalana por parte de los sublevados. Así, buena parte del juego se desarrolla en España y hay varios personajes importantes de origen español. Las recreaciones de algunas zonas de Cataluña guardan un extraordinario parecido con la realidad. Todo esto es una muestra de la atracción que muchos ciudadanos británicos sienten hacia la cultura española, un sentimiento correspondido, pues no olvidemos la cantidad de emigraciones desde nuestro país al Reino Unido tanto en el pasado como en el presente.

6.3.4. Aventuras alrededor del mundo

Los viajes a distintas partes del mundo constituyen una herramienta típica de las historias de aventuras, tal y como vemos en sagas clásicas de cine de las que bebe esta serie de videojuegos, como James Bond y, sobre todo, Indiana Jones. Pero los protagonistas no son los únicos que viajan: a lo largo de los juegos, nos encontramos con otros personajes no jugadores cuyo país de origen no es aquel en el que los encontramos.

El choque entre culturas es un tema que, aunque presente en los juegos, se trata muy ligeramente. Se recurren a ciertos clichés para presentar los diversos países y, sobre todo, facilitar la fluidez de la historia. Sería imposible detenerse a explicar detenidamente la realidad de cada región.

Hay algo que se repite varias veces y es el hecho de que el protagonista se muestra a menudo como alguien no demasiado inteligente a ojos de otros, ganándose miradas condescendientes o comentarios despectivos. Esto parece ser un ejercicio para evitar la falta de respeto a otras culturas. Pero el protagonista es estadounidense, así que en cierta forma también se puede interpretar que se está dando una visión paródica de la gente de este

país por parte del equipo británico. Sin embargo, Charles Cecil y su equipo no dudan en burlarse también de sus propios compatriotas.

El humor presente en el juego no es únicamente apuntando a las relaciones interculturales y sus contrastes, sino que abarca varios puntos, como comentarios sobre la vida en general o alguna situación absurda del género de aventuras, ya sea parodiando el cine de ese género o, simplemente, algo ridículo que ocurra en el propio juego.

Una de las cosas más emblemáticas y divertidas de la saga *Broken Sword* son sus personajes. Todos y cada uno de ellos tienen algo especial, algún tipo de extravagancia que los hace inolvidables. Esta afirmación se puede hacer sobre todo cuando hablamos de las dos primeras entregas de la serie, pues lo cierto es que este aspecto se suaviza en las dos siguientes (y se refuerza otra vez en la quinta parte). Sigue habiendo alguna clase de peculiaridad en los personajes, pero no está tan presente.

6.3.5. Trasfondo histórico

Como hemos visto antes, el trasfondo histórico de los templarios fue la chispa detonante para *Broken Sword*. No era común que un videojuego estuviese tan bien documentado.

El *macguffin*, es decir, el objeto que se ha de buscar y que sustenta la trama, también estaba basado en supersticiones y religiones, además de en hechos históricos. Esto daba la excusa para incluir el componente mágico y sobrenatural que aparece siempre al final de cada juego, siguiendo nuevamente la estela del arqueólogo más famoso del cine.

En la primera (figura 6.2) y tercera entregas este trasfondo está relacionado con los templarios. En la cuarta, aunque aparecen algunas referencias a este grupo, los enemigos son miembros de la Orden de San Miguel infiltrados en el mismo Vaticano. Esta trama recuerda a una saga literaria que claramente también hereda elementos de Indiana Jones y comparte a su vez elementos con *Broken Sword*: hablamos de las novelas protagonizadas por Robert Langdon escritas por Dan Brown. A su vez, este es el juego en el que el objetivo es detener a un grupo de villanos que busca el Arca de la Alianza para utilizarla como arma, un argumento tomado a todas luces de la película *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981).

La tercera entrega es la que tiene el elemento mágico más exagerado y, por lo tanto, más fuera del tono de la serie. En los dos primeros títulos, ese elemento se limitaba a las animaciones finales. En el tercer juego, se hace un paralelismo entre San Jorge, cuya leyenda cuenta que derrotó a un dragón, y el propio George Stobbart, quien al final debe enfrentarse al villano de la historia transformado en dragón. No es simplemente una animación (como lo fue la aparición del dios Tezcatlipoca en el segundo *Broken Sword*), sino que el jugador debe manejar al protagonista en un sencillo nivel de acción para dar caza a la criatura. Algo, repetimos, que no casa ni con la serie *Broken Sword* ni con el género de aventuras gráficas en general.

Broken Sword: Las fuerzas del mal es el único título de la saga que no tiene trasfondo de historia ni de mitología judeocristiana. En su lugar, se decantan por la antigua religión azteca y sus leyendas, con dioses vengativos y sacrificios humanos. Curiosamente, y pese a los esfuerzos de *El sueño del dragón* y *El ángel de la muerte*, es casi la única de las secuelas que permanece fiel al espíritu del original, con el mismo apartado gráfico e igual jugabilidad. Con la llegada de *La maldición de la serpiente*, nos encontramos con una nueva secuela que evoca ese mismo espíritu de los dos primeros juegos.

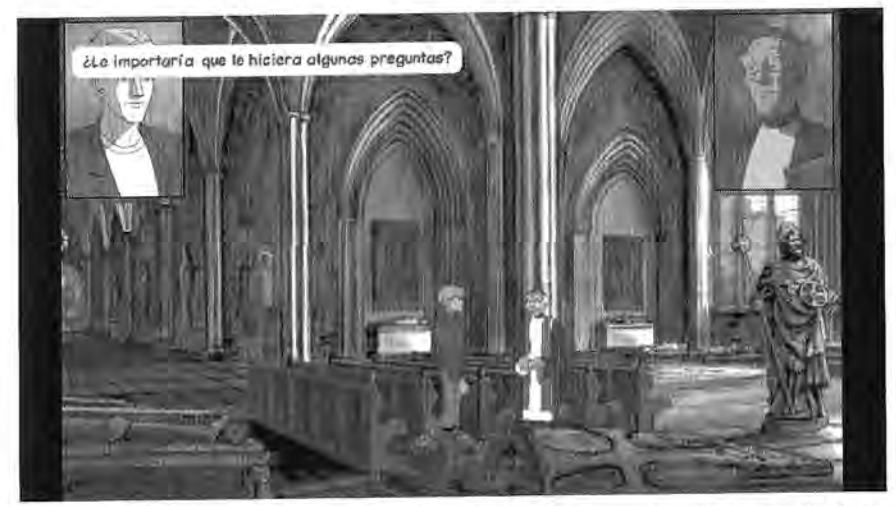


Figura 6.2. *Broken Sword: The Shadow of the Templars-Director's Cut.* (© Revolution Software).

El gran problema de *Las fuerzas del mal* está en la sucesión de eventos en un plano en *off*. Nico descubre que George ha sido secuestrado, pero no vemos en ningún momento cómo ese hecho tan importante sucede, ni siquiera se podía sospechar que iba a ocurrir. Es una información que llega de repente al jugador, que solamente puede imaginar como que ha acontecido.

6.4. Héroes de animación

En el año 2000, la compañía cinematográfica Dreamworks estrenó la cinta de animación *La ruta hacia El Dorado* (*The Road to El Dorado*, Bibo Bergeron, Will Finn, Don Paul y David Silverman, 2000). Como suele ser habitual en los films de aventuras enfocados a un público principalmente infantil y juvenil, se hicieron multitud de productos derivados, contando entre ellos con un videojuego. Se llamó *Oro y Gloria: La ruta hacia El Dorado* (*Gold & Glory: The Road to El Dorado*, Charles Cecil y Steve Ince, Revolution Software, 2000). La desarrolladora encargada de esta adaptación fue Revolution Software.

Lo interesante de *Oro y gloria* fue el enfoque hacia el género de aventuras gráficas que le dio el estudio. Si miramos los juegos que adaptan películas con características comunes y público similar nos encontramos con videojuegos de plataformas. Se trata de un género de consumo mucho más fácil y rápido, centrado en la habilidad del jugador con los mandos y más accesible para el *target* de las películas. Las aventuras gráficas, al contrario, tienen un ritmo más pausado y requieren de cierta paciencia y un mínimo de esfuerzo intelectual. Es, a priori, un género que no encaja bien con un juego cuyo éxito comercial depende del éxito de otro producto y lo emocionados que estén sus fans con él.

Ya había antecedentes de aventuras gráficas de éxito que adaptaban películas, como es el caso de los juegos sobre Indiana Jones. Sin embargo, en el momento en que *Oro y gloria: La ruta hacia El Dorado* sale, las aventuras gráficas están viviendo una mala época. La llegada de las videoconsolas en 3D explotaban una tecnología y un aspecto visual que perjudicaban al género en lugar de enriquecerlo. Pese a todos los riesgos, Ubisoft, que distribuía el juego, decidió encargarle a Revolution Software el desarrollo para que hiciera una aventura gráfica.

El título del que hablamos salió inicialmente para la primera PlayStation (más tarde apareció en PC), por lo que se perdían obligatoriamente los gráficos y animaciones en 2D con dibujos hechos a mano y el cómodo sistema *point and click*. El aspecto visual, aunque apropiado para la época, sufre el habitual envejecimiento de los primeros gráficos 3D. Los avatares (los protagonistas del film, Miguel y Tulio) son controlados de manera directa con cámaras fijas. Resulta evidente que este juego sirvió de experimento previo para hacer que la saga *Broken Sword* diese el paso al 3D. Al fin y al cabo, *El sueño del dragón* salió dos años más tarde.

El hecho de que los protagonistas de la película fuesen dos personajes vino muy bien a Revolution Software. Desde el primero de sus títulos, suelen tener un protagonista en sus aventuras que siempre tiene un compañero o ayudante. Aquí, el mayor peso de la trama lo lleva Tulio, quien era el encargado de trazar los planes en la película. Miguel lo acompaña pero no es un personaje no jugador, como los ayudantes de *Lure of the Temptress*, *Beneath a Steel Sky* y el primer *Broken Sword*. Es otro avatar como Tulio y hay puzles que tendrá que resolver por su cuenta o trabajando con su amigo.

6.4.1. Adaptando la historia

Aunque sea una adaptación de otro medio, el juego, como tal, debería ser un producto cerrado y estar completo en sí mismo. Es el gran problema de este título: la historia es poco comprensible a menos que se haya visto antes la película.

El juego puede dividirse en tres partes muy claras. En la primera de ellas, Tulio y Miguel están en España, encuentran el mapa de El Dorado y deciden salir del país para buscarlo. En este tramo de la aventura, la mecánica de juego se basa en puzles con objetos de inventario y diálogos, como siempre ha sido en esta compañía.

En la segunda parte, llegan al continente americano y los puzles empiezan a jugar más con el escenario, con claras influencias del género de plataformas.

Es en la tercera parte donde reside el gran problema. No es cuestión de la mecánica que, aunque incrementa la dificultad y las influencias arcade y de plataformas, sigue consistiendo en puzles típicos de aventuras gráficas. El problema está en que hay un inmenso salto en la historia desde la segunda parte hasta la tercera. La segunda acaba con Miguel y Tulio llegando a El Dorado; la última empieza con ellos siendo perseguidos por

el líder espiritual del pueblo que habita allí. Para quien se acerque al juego sin haber visto la película, es imposible saber qué ha pasado, quién es el enemigo que los persigue o sus motivos. Toda la historia de la película en la que ellos entran en contacto con ese pueblo y ganan amistades y enemistades desaparece, siendo una de las piezas fundamentales del relato original.

Es cierto que se trata de una parte difícil de adaptar: hay más desarrollo de personajes que aventuras en sí, por lo que hubiera sido oportuno incluir nuevas tramas secundarias que facilitaran el componente aventurero, algo que habría alargado la duración del juego y, en consecuencia, incrementado los costes de producción. Pero estos motivos no cambian el resultado: el juego resulta inaccesible para aquellos que no hayan visto antes la película.

Por otro lado, para realizar transiciones entre distintos niveles del juego, se utilizan fragmentos de la película original. Esto pone en evidencia la pobreza de los gráficos, ensombrecidos por la belleza de la animación 2D. Además, estas secuencias ponen de manifiesto las incongruencias entre el film y el juego.

Pese a sus defectos, también hay virtudes. El sentido del humor que caracteriza las obras de Charles Cecil y su equipo de Revolution Software es algo que encaja como un guante. Los comentarios agudos suenan perfectamente en la boca de Miguel y Tulio, si bien es cierto que son adaptados para el público al que va dirigido el juego (menores de 13 años). Los desarrolladores del título también tienen ocasión de introducir personajes secundarios de su propia creación, peculiares como suelen serlo en el resto de sus obras. Aparecen sobre todo en la primera parte de la aventura y quizá el más distintivo sea el torero de Sevilla, a costa del cual no dudan en lanzar una suave crítica a esta tradición española.

6.5. Charles Cecil

Como director y diseñador de videojuegos, Charles Cecil ha demostrado tener interés por un tipo de historias maduras, dramáticas y de elaboración compleja. El humor está siempre presente, pero no tiene la importancia que se le da en las famosas aventuras gráficas de LucasArts. Pese al ritmo pausado que hay en estos videojuegos, Cecil insiste en transmitir una sensación de tensión. Recursos como la posibilidad de morir o la

necesidad de resolver un puzle en un corto tiempo (mediante el recurso de los *quick time events*) para no perder la partida le ayudan a crear este ambiente.

En su estilo, vemos que tiende a poner al jugador, desde un primer momento, en una situación tensa y de peligro. Utiliza las cinemáticas iniciales para contar el principio de la historia y luego coloca al usuario en mitad de algo que ya está en marcha, con los antagonistas siempre un paso por delante de los héroes. Veámoslo.

En *Lure of the Temptress*, la lucha contra el enemigo ya ha empezado y el protagonista está encerrado. En *Beneath a Steel Sky*, cuando el jugador comienza a controlar a Robert, éste ya está huyendo de sus perseguidores.

En *Broken Sword: La leyenda de los templarios*, George Stobbart acaba de despertar después de que una bomba explotase en el bar donde tomaba un café, dejándolo inconsciente. En este caso, además, el relato arranca con una serie de asesinatos, y cuando el jugador se incorpora a la historia ya se cuentan tres víctimas, o lo que es lo mismo, la trama comienza antes de que el mismo personaje sepa de ella.

En la segunda parte de esta misma saga (*Las fuerzas del mal*), cuando el jugador toma los controles del avatar, éste está maniatado a una silla, dentro de una casa en llamas, con una araña venenosa a punto de picarle y su pareja ha sido secuestrada. Es más, según se cuenta en el juego, para Nico, el enigma de las piedras aztecas que mueven la historia ha comenzado antes incluso de reunirse con George.

En *Broken Sword: El sueño del dragón*, George se dirige, sin saberlo, a ser testigo de un asesinato que forma parte de otra conspiración relacionada con los templarios. Una tormenta estalla y el avión en el que viaja se estrella. El jugador debe comenzar su aventura con mucho cuidado, o el avión caerá por el precipicio donde ha quedado anclado.

Asimismo, en *Broken Sword: El ángel de la muerte*, es Anna Maria quien lleva la trama hasta la puerta de George. Casi literalmente, pues la cinemática que hace las veces de introducción termina con unos mafiosos irrumpiendo en la oficina del protagonista buscando a la joven.

Finalmente, la quinta entrega de esta serie arranca con George y Nico siendo testigos de un robo y un asesinato. En esta ocasión, no hay un peligro de muerte aunque se intenta meter presión al jugador para investigar la escena del crimen antes de que llegue la policía. Lo cierto es que tal peligro no existe: los policías no aparecen hasta que el jugador ha resuelto

una serie de puzles. Como vemos, en cada entrega de la saga el protagonista se encuentra de golpe con la trama.

Por otro lado, en *Gold & Glory: The Road to El Dorado* el inicio es más suave. Miguel y Tulio son buscados y es algo que queda claro desde el principio, pero no hay una auténtica sensación de peligro. Sin embargo, en *In Cold Blood* (Charles Cecil, Revolution Software, 2000), juego que, sin ser aventura gráfica, sí tiene elementos del género, la situación inicial también guarda peligro: el protagonista, el agente secreto John Cord, debe infiltrarse en una base enemiga donde la muerte le espera detrás de cada puerta.

Una de las grandes pasiones de Charles Cecil es la historia. Es algo que se nota en sus juegos, particularmente en su saga más importante, *Broken Sword*. El primer título de la serie fue pionero en poner de moda las historias sobre templarios, con un documentado trasfondo histórico del que ya hemos hablado antes. Este esfuerzo de documentación sigue estando en las demás entregas y no queda en la mera investigación sobre el pasado. Las mismas localizaciones por las que los protagonistas viajan están basadas en lugares reales. Lógicamente, el mismo Cecil asegura que el trabajo de viajar para buscar lugares para los juegos resulta un placer.

6.5.1. Declaraciones polémicas

Charles Cecil ha demostrado ser un hombre sin pelos en la lengua. Poco antes del lanzamiento de la tercera parte de *Broken Sword*, durante una conferencia en el European Computer Trade Show (ECTS) de 2002, afirmó que "las aventuras gráficas *point and click* están muertas". Una frase claramente destinada a defender la decisión de llevar la siguiente entrega al 3D y con un manejo directo de los avatares.

Está bastante claro que Cecil debe haberse arrepentido de esta declaración. En el cuarto juego de la serie recuperaba parcialmente el *point and click* (se podía seguir manejando a los personajes con el teclado, pero las interactuaciones debían ser con el ratón). En el texto que aparece una vez finalizado el *Montaje del director* del primer *Broken Sword* y al que ya hemos hecho referencia, se refiere a esa frase como su "fantasma personal". Finalmente, en *Broken Sword: La maldición de la serpiente* se recupera por completo esta cómoda mecánica.

Lo cierto es que las aventuras gráficas de *point and click* estaban viviendo un mal momento en la época en que lo dijo. Muchas editoras no querían publicar esos juegos y en consecuencia apenas se desarrollaban. En cierto sentido, la frase de Cecil no estaba demasiado errada, desgraciadamente. Por suerte, parece que últimamente se está viviendo una revitalización del género y de la mecánica, gracias en gran medida a desarrolladores independientes y a fórmulas de financiación y distribución alternativas.

Otra de sus polémicas declaraciones llegó a principios de 2013. El medio Vandal publicó una entrevista en la que Cecil señaló a Sony y a su PlayStation como responsables de la decadencia de las aventuras gráficas. Para el desarrollador británico, la campaña de publicidad y marketing que la compañía japonesa lanzó con la presentación de su primera consola iba centrada en fomentar la potencia gráfica como una prioridad para los jugadores y, en consecuencia, se ha convertido en requisito obligatorio para distribuidores y desarrolladores (Cecil, 2013: 4).

Quizá apuntar a Sony como única responsable sea algo simplista, pero también es verdad que el mercado se ha encaminado a esa vía y que la compañía en cuestión ha tenido mucho que ver en este rumbo. Una de las principales bazas para muchos jugadores a la hora de comprar un videojuego es la espectacularidad gráfica, así como la baja dificultad a la hora de completar el juego. Esto apunta en contra de las aventuras gráficas.

Durante una entrevista a la web *G Wie Gorilla* durante la Leipzig Games Convention de 2006, los entrevistadores y Cecil escucharon el efecto de una estruendosa y larga explosión proveniente de la demostración cercana de otro videojuego. Al acabar, el británico dijo: "Eso es una tontería, ¿verdad?". Un comentario que refleja bastante bien lo que para él hace interesante o no a los videojuegos (Cecil, 2006: 3).

En esta misma entrevista, se refería a los fans de *Broken Sword* como una "audiencia inteligente". Desde luego, dejando a un margen polémicas por cambios en el apartado gráfico y la jugabilidad, entrega tras entrega Charles Cecil y los equipos de los distintos títulos de la saga se han esforzado por llevar a sus seguidores auténticos retos en forma de puzles (ya sean puzles de inventario o físicos), envueltos en elaboradas tramas de aventuras, humor inteligente y apasionantes referencias históricas. Sólo en la quinta entrega han reducido considerablemente el nivel de dificultad, sumándose a la tendencia actual.

6.6. Los juegos de este capítulo

Juego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Lure of the Temptress	Charles Cecil, Dave Cummins	Revolution Software	1991
Beneath a Steel Sky	Charles Cecil, Dave Cummins, Dave Gibbons, Daniel Marchant	Revolution Software	1994
Broken Sword: The Shadow of the Templars	Charles Cecil	Revolution Software	1996
Broken Sword: The Smoking Mirror	Charles Cecil	Revolution Software	1997
In Cold Blood	Charles Cecil,	Revolution Software	2000
Gold & Glory: The Road to El Dorado	Charles Cecil, Steve Ince	Revolution Software	2001
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Charles Cecil	Revolution Software	2003
Broken Sword: The Angel of Death	Charles Cecil	Revolution Software, Sumo Digital	2006
Broken Sword: The Serpent's Curse	Charles Cecil	Revolution Software	2014

7

Pendulo Studios: marca nacional

7.1. Introducción

La compañía española Pendulo Studios nació en 1994. Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui y Miguel Ángel Ramos crearon su desarrolladora de videojuegos para trabajar en el género que más les interesaba: la aventura gráfica. Su primer juego se lanzó ese mismo año en el mercado español, distribuido en disquetes y bajo el título *Igor: Objetivo Uikokahonia* (Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui y Miguel Ángel Ramos, Pendulo Studios, 1994). Más tarde, se tradujo a otros idiomas y también se lanzó una versión en CD-ROM que incluía voces en español.

Igor: Objetivo Uikokahonia es, a todas luces, un campo de pruebas donde se define el estilo de estos creadores. Se trata de un juego muy humilde en muchos sentidos. Su duración es muy corta y su aspecto visual, aunque ya se inclina ligeramente por el estilo *cartoon* posterior de la compañía, es muy similar a los títulos de LucasArts. En esta línea, heredaba la visión en tercera persona y mecánica *point and click* predominante en el género. Su historia, además, no resulta demasiado interesante: el usuario toma el papel de Igor Parker, un universitario que quiere ir a un viaje programado para estar junto a Laura, una compañera de la que está enamorado. En este punto, quizá recuerde más a la saga *Leisure Suit Larry*. Si bien

en los juegos de *Sierra On-Line* la motivación era únicamente sexual y en el caso de *Igor: Objetivo Uikokahonia* se junta el deseo físico con el sentimental, hay una pequeña línea en común en el tratamiento de las relaciones entre hombres y mujeres y el uso de la chica como premio final. Por otro lado, no hay nada en el protagonista que lo haga especialmente carismático ni nada en la chica, aparte de su físico, que haga entender al jugador el motivo por el que Igor está tan desesperado para ir con ella. Además, en escena también está Philip, un desagradable, superficial y arrogante compañero que rivaliza con Igor por el afecto de Laura, creando así la típica historia del triángulo "amoroso" en el que dos hombres compiten y la mujer es el trofeo.

Pese a todo, este juego también cuenta con importantes virtudes que equilibran la balanza. Supone un auténtico reto para los amantes de las aventuras gráficas, con complicados puzles bastante bien diseñados. La narración a base de puzles es ocasionalmente algo forzada, al incluir obstáculos que aparecen de manera muy casual, pero mantiene un buen ritmo y la fluidez necesaria como para que el jugador tenga claros sus objetivos.

Este juego es el primer y pequeño gran paso necesario en la carrera de unos desarrolladores que, con sus aciertos y errores, han ido avanzando con cada nuevo título. Tres años después de *Igor: Objetivo Uikokahonia* lanzaron su primer gran éxito: *Hollywood Monsters* (Ramón Hernáez, Felipe Gómez y Rafael Latiegui, Pendulo Studios, 1997).

7.2. Cine de monstruos

La saga *Hollywood Monsters*, compuesta por dos juegos, es un sentido homenaje a los clásicos del cine de terror de productoras como la británica Hammer Productions o la estadounidense RKO Pictures.

El primer juego de la serie fue también el primer título de la compañía que verdaderamente triunfó en el mercado, tanto nacional como internacionalmente. Se trata de una aventura gráfica en tercera persona *point and click* que logró hacerse un hueco, no sólo en España, sino también en otras partes de Europa, permitiendo a sus autores desarrollar una fructífera carrera.

7.2.1. Jugando con los clásicos del terror

Hollywood Monsters aterrizó en el mercado en el año 1997. La alternativa británica de Revolution Software a los desarrolladores de aventuras gráficas estadounidenses ya había conseguido su gran éxito con *Broken Sword*, saga de la cual ese año sacarían el segundo título. LucasArts sacó a la venta *The Curse of Monkey Island* mientras se preparaba para dar el salto al 3D con *Grim Fandango* el año siguiente. En consolas, PlayStation y Sega Saturn ya llevaban algunos años compitiendo y apostando fuerte por juegos en 3D. Nintendo 64 llegaría también en 1997 a Europa con una tónica algo similar. En mitad de este hostil contexto, Pendulo Studios se arriesgó con una aventura gráfica de corte clásico.

Los grandes aciertos de este título vendrían por la ambientación, los personajes y la historia. Convertir a los famosos y carismáticos monstruos del cine de terror en actores, en individuos humanos con sus problemas y sus virtudes, supuso un gran atractivo para los jugadores. Situar la aventura en los años cuarenta (aparentemente, pues en realidad no llegan a decir la fecha), con tantos elementos de diseño que apuntaban al cine negro y una trama de conspiraciones, crímenes y avaricia que cabalgaba entre ese mismo género y el de la ciencia ficción y la fantasía, añadía más riqueza al relato. Finalmente, la popularidad del género, su accesible y familiar jugabilidad, y la distribución que realizó la compañía a un precio muy competitivo (que primero hizo *Dinamic Multimedia* y luego *FX Interactive*) terminó de redondear el producto.

La historia arranca con la entrega de premios *Hollywood Monsters*, entregados a los monstruos-actores por la Academia de cine. Sue Bergman, periodista de *The Quill*, se traslada hasta allí para cubrir el evento. Tras varios obstáculos, se encuentra con Frankenstein, quien acaba de descubrir un hecho espeluznante. Pero antes de que pueda contar lo que sabe a la periodista, son atacados por unos misteriosos enemigos. A la mañana siguiente, el compañero de Sue, Ron Ashman, debe acudir al lugar de la fiesta y seguir la pista de la chica, con el fin de rescatarla y desvelar el misterio.

La aventura llevará a Ron a distintos lugares del mundo, buscando los hogares de varios monstruos-actores: Transilvania, donde reside Drácula; unas minas australianas, refugio del Hombre Lobo; las pirámides de Egipto, lujosa propiedad de la Momia; y las colinas suizas, donde el doctor Frankenstein dio vida a la criatura del mismo nombre y que ha desaparecido junto a Sue (figura 7.1).

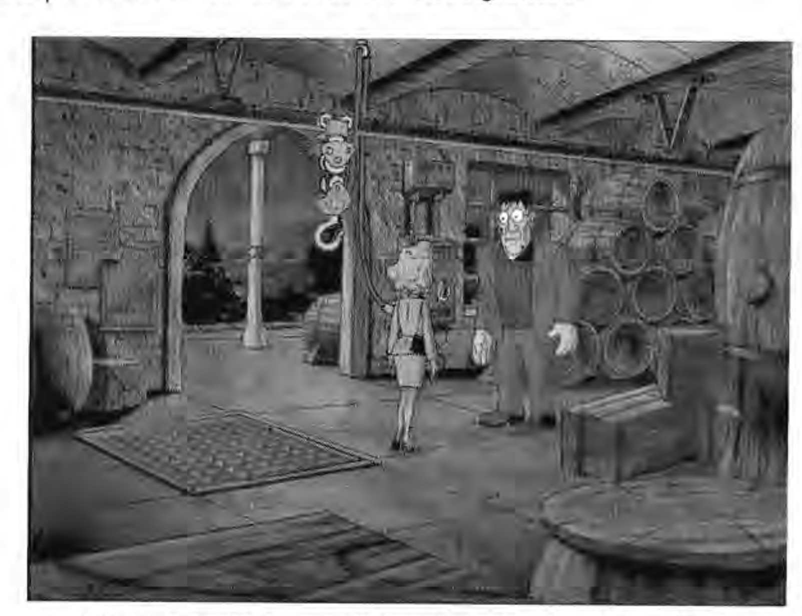


Figura 7.1. *Hollywood Monsters* (© Pendulo Studios).

El juego está realizado con dibujos en 2D hechos a mano, tanto los personajes como los trabajados fondos. Pese a tener un acabado técnico bastante bueno en general, todavía pueden verse algunos elementos algo toscos, como la ejecución de las perspectivas en las animaciones en las que se aleja el personaje.

El título tiene dos avatares, Sue y Ron. Sin embargo, el auténtico protagonista es él. El usuario comienza manejando a Sue en la fiesta donde termina secuestrada. El uso del personaje femenino como la persona a la que hay que rescatar está explicado en el propio juego. Un personaje secundario, Charlie Bog, mientras mantiene una conversación sobre cine con Ron, comenta que en el género de terror los personajes femeninos suelen representarse como víctimas. Lógicamente, no se refiere al cine de terror actual (que a veces peca de lo mismo pero no siempre), sino al de la época a la que este juego hace referencia. Parece premeditado el seguir dicho canon de este tipo de cine concreto y convertir a Sue Bergman en una víctima. No será la única, desde luego, muchos de los temibles monstruos se verán en los mismos apuros que ella.

El problema es que el resto de personajes femeninos tiene un tratamiento mucho más negativo. Taffy, la secretaria del productor Hannover (uno de los antagonistas) es una muchacha ingenua, poco espabilada y de corta inteligencia que se acuesta con su jefe. Gwendolyn es una vampiresa adicta a la comida. Sherilyn es otra vampiresa que también vive con Drácula, superficial y con un insaciable apetito sexual. De hecho, el personaje en sí es una continua excusa para chistes y situaciones de carácter sexual. Las dos vampiresas no se llevan bien y Drácula está harto de ellas. Amesis-Huni es una princesa egipcia, esposa de la Momia, insoportable, caprichosa, mimada y maleducada que tiene amargado a su marido, quien siente tanto alivio al librarse de ella que se va a celebrar su muerte a Las Vegas.

Hay otros tres personajes femeninos. Por un lado, una niña aún más insoportable que Amisis-Huni a quien Ron acaba dando una patada y tirándola a un río. Por otro lado, dos preadolescentes, Gladys y Vanessa, que están obsesionadas con el ídolo del momento (el Hombre Lobo) y no son absolutamente nada sin él. El propio Hombre Lobo se presenta en un jacuzzi rodeado de atractivas mujeres que ni siquiera hablan y se limitan a atender sus deseos, como una manera de representar su éxito. No hay ningún personaje femenino que no esté supeditado, de una forma u otra, a uno masculino. Quizá, la única excepción sea la niña que mencionábamos antes, pero no acaba demasiado bien.

Afortunadamente, este tratamiento de los personajes cambia radicalmente en la segunda entrega de la saga.

Todos los posibles defectos del juego no impidieron su éxito, que fue mayor fuera de España. La historia sigue siendo divertida y los puzles son tremendamente complicados de resolver. Si bien por un lado muchos jugadores encuentran esto algo frustrante y que casi impide el disfrute de la aventura, hay otro gran número agradecido por el enorme reto que supone.

Lo enrevesado de los puzles se agrava por la multitud de localizaciones y la interacción entre todas ellas. A diferencia de otras aventuras gráficas, como *Broken Sword*, donde los emplazamientos se van sucediendo de manera lineal (por ejemplo, George Stobbart no puede dejar Irlanda y regresar a París hasta que alcance su objetivo allí), aquí es estrictamente necesario viajar entre los distintos países en los que se mueve el protagonista, y hacerlo multitud de veces, para resolver todos los puzles.

7.2.2. Reinventando los monstruos

Ya entrado el siglo XXI se puso a la venta el segundo título de la saga, *Hollywood Monsters 2* (Ramón Hernáez, Josué Monchan, Pendulo Studios, 2011). A pesar de dicho título, el juego no es exactamente una secuela. Hay quien lo califica como una secuela indirecta, pero lo cierto es que argumentalmente funciona más como un *remake*. Parte de una premisa muy similar, pero tanto el desarrollo de la historia como los personajes cambian, aunque manteniendo algunos paralelismos. Aunque en los países donde salió la primera parte se le conoce como *Hollywood Monsters 2*, en otros, como en Estados Unidos, donde su antecesor estuvo ausente, es llamado *The Next Big Thing*. Debido a la expansión territorial de los juegos desarrollados por Pendulo Studios, es lógica la decisión de crear esta segunda parte de forma que pueda funcionar como juego independiente, pero que al mismo tiempo recupere el encanto del original para los veteranos de la saga.

En esta ocasión, volvemos a una historia ambientada en Estados Unidos, en lo que parece la década de los 40 o los 50 (figura 7.2). La Academia de cine da los premios *Hollywood Monsters* al cine de terror y los periodistas de *The Quill* Dan Murray y Liz Allaire deben ir a cubrir el evento. La fiesta tras la ceremonia se celebra en la mansión del magnate William A. FitzRandolph, dueño y presidente de la MKO. Allí, Liz descubre a un monstruo-actor, Big Albert (el equivalente al monstruo de Frankenstein del primer juego), colándose en el despacho del anfitrión. Tras investigar, ella misma se escabulle dentro del almacén de FitzRandolph mientras el propio Albert y el Hombre Inmaterial (claramente, el Hombre Invisible), están reunidos. Igual que en la primera parte, son sorprendidos y la chica acaba secuestrada.

A la mañana siguiente, Dan, que había dejado todo el trabajo a Liz, empieza a buscar pistas para averiguar qué le ha pasado a su desaparecida compañera. No da con ella, pero sí con el cuerpo de Big Albert. Con la ayuda del Doctor Mosca, intenta revivirlo, pero falta el cerebro.

A diferencia de Sue Bergman del primer *Hollywood Monsters*, Liz no se queda sentada esperando a que alguien la rescate. Después de la anterior fase en la que el jugador maneja a Dan, se vuelve a controlar a Liz, con el objetivo de robar el cerebro que guarda su captor (FitzRandolph) y escapar de allí. Por desgracia, Liz ya ha sido víctima del malvado plan de FitzRandolph, quien le ha introducido un chip para lavarle el cerebro en su favor. Después de revivir a Big Albert, todos los héroes son capturados.



Figura 7.2. *Hollywood Monsters 2* (© Pendulo Studios).

El jugador retoma entonces el papel de Dan Murray, con el propósito de liberar a todos. El Doctor Mosca le quita el chip a Liz, pero surge una complicación. El chip se rompe, quedando una parte dentro del cerebro de la chica, que queda inconsciente sin que nadie pueda saber cuándo y en qué estado despertará. Es entonces cuando comienza la parte más interesante del juego.

La recuperación de Liz es algo que tiene que hacer su personaje por sí mismo. Así, cambiamos de diégesis y Liz se sumerge en su propio subconsciente representado por habitaciones negras con unos cuantos muebles y personajes, conectadas todas las estancias por un ascensor. Tanto visual como narrativamente, el resultado es espléndido (figura 7.3).

Para despertar sin influencia del chip, Liz necesita descubrir su "anhelo verdadero". Pero antes necesita superar su mayor vergüenza y vencer su mayor miedo. Todo está relacionado con elementos de su pasado y su personalidad a la que la propia Liz hace referencia con anterioridad. En estos niveles, se profundiza en esos elementos llegando a conocer al personaje mejor que a cualquier otro. Lo verdaderamente destacable aquí es que esta profundización en el personaje de Liz no se lleva a cabo con recursos fáciles como cinemáticas o simples diálogos, sino que se narra a través del propio *gameplay*, construyendo niveles y puzles con el propósito de conocer mejor al personaje y, al mismo tiempo, hacerle superar enormes obstáculos para sobreponerse y poder vencer al antagonista.



Figura 7.3. *Hollywood Monsters 2* (© Pendulo Studios).

La historia está contada en pasado por un narrador anciano que vemos en las *cutscenes* entre los capítulos. Al finalizar el juego, el usuario presencia una entrañable escena. El mentado narrador no es otro que el mismísimo Dan, que cuenta lo acontecido a su pareja sentimental, Liz. Veremos que es algo típico de los diseñadores de videojuegos de Pendulo Studios utilizar personajes para narrar la historia en pasado, a través del uso de *flashbacks*.

La química entre los personajes protagonistas es patente desde el inicio del juego, con el típico (aunque efectivo) recurso de no llevarse bien al principio. Los magníficos diálogos de Josué Monchan sustentan y amplían esta relación entre los protagonistas, ayudando a su desarrollo y a su evolución.

Aunque la sexualidad sigue estando presente en la saga con *Hollywood Monsters 2*, no está tan explotada como en la primera entrega o como en la saga *Runaway*. Dan Murray llega a tener una relación física con un personaje secundario, la Suma Sacerdotisa egipcia Krom-ha. Sin embargo, resulta muy anecdótico, en lugar de una auténtica aportación a la trama. Si acaso, contribuye más a la caracterización del personaje para luego valorar más su evolución que, sin ser tan llamativa como la de Liz, sí está presente. La relación más importante es, obviamente, la de Dan y Liz. La atracción entre ambos es tanto física como sentimental y, sin embargo, no llega a caer ni en el sentimentalismo más evidente ni en la superficialidad. Se consigue así una representación bastante acertada y honesta que, sin pretender dejar de lado el carácter de la historia ligero y divertido, atiende como es debido a dos aspectos fundamentales de la sexualidad humanas.

7.3. Una huida en tres partes

Cuando el joven estudiante Brian Basco salió de Nueva York en su coche rumbo a la Universidad de Berkeley para hacer su doctorado, no podía imaginar hasta qué punto ese viaje cambiaría su vida. De no ser porque decidió, en el último momento, recoger un libro que tenía encargado en una librería, jamás habría conocido a Gina, ni se habría visto amenazado por la mafia italoamericana, como tampoco habría contactado con alienígenas.

La saga *Runaway* es el gran viaje de Brian Basco. A lo largo de los tres juegos, se presenta una curiosa evolución tanto visual como psicológica del personaje. Éste comienza siendo un "empollón" (resuelto, valiente, ingenioso y temerario, eso sí) y poco a poco el jugador se va olvidando de esa faceta y viendo sólo al gran aventurero cuya mente se llega a ver seriamente dañada en la tercera parte de la saga.

Como el título de la serie indica, los tres juegos son una huida constante. Aunque hay otros objetivos, la sensación predominante en los juegos es la necesidad de salir de cada una de las peliagudas situaciones en las que se ve envuelto el protagonista. Es, además, una trilogía con la que es evidente que sus desarrolladores han ido creciendo. Es más, la propia saga ha ido cambiando y evolucionando hasta encontrar su tono adecuado.

7.3.1. Entre mafiosos e indios

El primer *Runaway* apareció en 2001. Las aventuras gráficas de corte clásico, con jugabilidad *point and click* y en tercera persona estaban, como ya sabemos, en un mal momento. Su llegada captó enseguida el interés de los seguidores del género que buscaban una revitalización del mismo. Captó tantos adeptos como detractores pues, aunque para muchos fue exactamente lo que deseaban, otros vieron en su ambiguo tono y sus absurdos puzles grandes defectos.

Runaway: A road Adventure (Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui, Pendulo Studios, 2001) es aún rudo en ciertos aspectos. Visualmente es realmente precioso, como lo son las dos secuelas (de hecho, éstas son incluso mejores). Los fondos son dibujos a mano y los personajes son modelos 3D realizados con la técnica *cel shading*, hechos de tal forma que casi parecen dibujos 2D. Sin embargo, el aspecto gráfico pierde en las *cutscenes* o cinemáticas, especialmente en los primeros planos frontales de los personajes, donde se hace patente que la técnica aún no deja al estudio darles toda la expresividad que deberían.

Narrativamente, presenta aspectos muy interesantes. La ya mencionada evolución de Brian Basco se muestra desde el primer momento. El juego está narrado por el propio Brian, con gafas de sol, camiseta de playa y un fondo de negro. Su actitud es la de un tipo seguro de sí mismo que ha pasado por mucho, cabeza bien alta y sin achantarse. El *gameplay* está constituido por *flashbacks* de lo que está contando. Cuando el jugador se pone a manejar a Brian por primera vez, el comportamiento y el aspecto del personaje son bien distintos. Es un estudiante de gafas grandes, camisa por dentro de los pantalones, peinado con la raya al lado, serio y responsable. A lo largo del juego, tanto su vestuario como su personalidad van a ir cambiando hasta convertirse en el hombre que cuenta la historia, quien (como se descubre al final) ha dejado de lado su doctorado y la universidad para fugarse a una playa paradisíaca con Gina. No hay un punto clave que hace que Brian pase de ser una cosa a ser otra. El gran acierto del viaje del héroe que aquí se contempla es la paulatina evolución del personaje.

No obstante, el retrato del protagonista y la identificación del jugador con él también tiene algunos problemas. El mayor de ellos viene dado por el personaje de Gina. La chica en cuestión es poco más que una exuberante dama en apuros que no deja de buscar problemas a Brian. Por el primer encuentro que tienen, en el que accidentalmente él la atropella con su coche, es natural que se interese y la lleve al hospital. Pero una vez allí se toma muchos molestias por una joven a la que acaba de conocer, creyendo una increíble historia que le cuenta y de la que él no tiene ninguna evidencia (figura 7.4). Acorde con la caracterización del personaje en ese momento, no parece coherente que se arriesgue tanto (llega a andar por la cornisa de un edificio sólo para no arriesgarse a que las enfermeras lo vean deambulando por allí y lo echen). Es lógico que se preocupe por ella, pero todo parece bastante exagerado. Naturalmente, tal comportamiento es, en parte, típico del género de aventuras.



Figura 7.4. *Runaway: A Road Adventure* (© Pendulo Studios).

El apego que siente por Gina con posterioridad y los problemas en los que se ve envuelto por ella no hacen más que aumentar. Sin embargo, ella está bastante ausente en el juego. Lo acompaña en las cinemáticas y es la principal motivación que tiene Brian, pero nunca está con él durante el *gameplay*, es decir, cuando verdaderamente el personaje se está jugando la vida por ella. Está claro, además, que ella lo está manipulando para que la ayude a conseguir su objetivo (que es algo más que simplemente salvar la vida). No obstante, no hay nada que ella haga por él, ni nada de lo que el jugador sea testigo que haga comprensible el comportamiento de Brian hacia Gina.

Así, Gina y la relación de Brian con ella se ven reducidas a lo más evidente y simple: una atracción sexual. Él se implica hasta tal punto con los problemas de ella no tanto porque se sienta responsable, sino porque se siente muy atraído por ella. De hecho, la sexualidad del personaje de Gina está muy explotada. Físicamente, es muy atractiva, voluptuosa, despampanante. A ello hay que añadirle el diseño de vestuario, con ropa muy

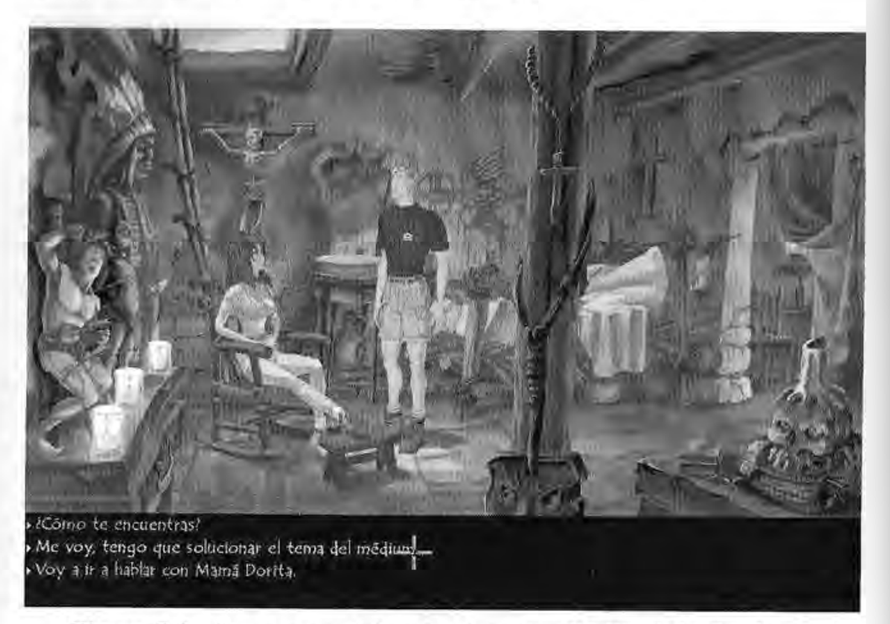


Figura 7.5. *Runaway: A Road Adventure* (© Pendulo Studios).

ajustada y muy escasa que deja poco a la imaginación (figura 7.5). Además, si bien en principio se presenta como cantante de un club nocturno, más tarde se descubre que en realidad es bailarina de *striptease*. Por otro lado, se nota que ella es consciente del efecto que tiene en los hombres, especialmente en Brian, y lo usa para hacer que éste haga lo que ella quiere. Da la impresión de que Gina no es capaz de hacer nada por sí misma, necesita siempre de alguien (en este caso a Brian) para que la saque de apuros. Esto convierte a Gina en un personaje con poco interés narrativo y que despierta pocas simpatías auténticas entre los jugadores, nada más allá de una admiración por su belleza.

El tono de la historia es algo que, al menos en el mercado internacional, ha sido cuestionado. Es cierto que tiene una mezcla extraña. Por un lado, estamos ante una aventura ligera, sin pretensiones, con situaciones absurdas y puzles sin sentido. Por otro lado, hay escenas dramáticas y muertes violentas, como la traición (por fuerza mayor) por parte de un amigo de Brian y el asesinato de alguien con quien el protagonista había

estado interactuando durante todo un capítulo anteriormente. Así, hubo público que no supo hasta qué punto tomarse la aventura en serio.

Los personajes secundarios son, en su mayoría, clichés de una forma u otra: tenemos mafiosos italoamericanos del cine de Francis Ford Coppola y Martin Scorsese; travestis que mezclan la estética de Pedro Almodóvar con elementos de la cultura estadounidense; una burla típica al arte abstracto con el personaje de Saturno; Rutger, un botánico reducido a fumador de marihuana y cualquier hierba que funcione como una droga; místicos y ancianos nativos americanos...

Sushi, la millonaria dueña del pueblo de Douglesville (un escenario sacado de un *western*) es probablemente el personaje no jugador más interesante de esta primera entrega. Desde luego, es el personaje femenino más carismático. Se trata de una *hacker*, adicta a los ordenadores, a Internet y a las nuevas tecnologías.

Por su parte, Joshua es un personaje que tuvo cierta polémica en el mercado internacional. Nuevamente, nos encontramos ante un conjunto de clichés: un genio de la ciencia y la tecnología, poco agraciado físicamente y de origen japonés. Excéntrico, de cuestionable salud mental, probablemente marginado social y obsesionado con locas teorías sobre alienígenas. En el doblaje en inglés, además, se le caracterizó con un acento que se basaba en tópicos algo racistas. Esto impidió que muchos jugadores lograran simpatizar con un personaje que en este juego es casi anecdótico, pero que tiene un papel fundamental en la segunda parte.

Sin embargo, igualmente hubo otra gran parte del público que disfrutó el juego, agradecido por la entretenida historia, los complicados puzles, el conseguido aspecto visual y la vuelta a las mecánicas clásicas de *point and click*. Tanto fue así que Pendulo Studios realizó dos secuelas más.

7.3.2. Problemas desde el espacio exterior

Seis años más tarde vio la luz la segunda entrega de esta saga de aventuras gráficas, bajo el título *Runaway: The Dream of the Turtle* (Ramón Hernáez, Josué Monchan, Pendulo Studios, 2007). Es el juego de la serie que tiene más humor, rescatando uno de los momentos más absurdos de su predecesor (la confirmación de existencia de alienígenas y la abducción de un personaje secundario) y creando una disparatada historia en la que

Brian debe enfrentarse a locos enemigos para ayudar a la civilización alienígena del planeta Trántor.

El comienzo del juego nos lleva a Hawái, con Brian y Gina como pareja, viviendo la gran vida. No queda nada del empollón Brian de gafas enormes que se veía al inicio de la saga. Este es un tipo que vive sin preocupaciones, disfrutando de una fortuna robada a la mafia y con su atractiva novia al lado.

Gina insiste en ir a visitar unas ruinas situadas en una isla cercana a la que solamente un anciano piloto con su también anciano avión está dispuesto a llevarles. El hombre sufre lo que parece ser un infarto durante el vuelo. Únicamente hay un paracaídas, así que Brian se lo da a Gina y la lanza del avión, confiando en poder aterrizarlo y sobrevivir; Gina cae en un lago y lo habría hecho sana y salva de no ser por un misterioso atacante que le dispara y la deja malherida. Efectivamente, Brian consigue sobrevivir y ahí empieza su búsqueda de Gina.

Poco tarda Brian en encontrarse con un gran destacamento del ejército liderado por el maníaco Coronel Kordsmeier, un personaje que parodia el clásico rol del veterano de Vietnam que tanto se ha visto en la cultura popular estadounidense, sobre todo entre los ochenta y los noventa. Un tipo duro, machista, violento, arrogante, despiadado y sin escrúpulos.

Este segundo juego, como ya hemos dicho, rescata a Joshua y lo convierte en parte fundamental de la trama. Los trantorianos lo devuelven a la Tierra para ayudar en la lucha contra Kordsmeier, que se ha hecho con un mineral vital para ellos, la trantonita, robada a una nave alienígena escondida en la isla en la que se encuentran. Tras muchas peripecias y sin encontrar rastro de Gina (aunque sospechando que los militares la han capturado o algo peor), Brian viaja con Joshua a Alaska, donde finalmente descubrirá que los extraterrestres han rescatado a la malherida Gina, pero poco pueden hacer por ella sin la trantonita.

Joshua se convierte en un compañero-obstáculo en lugar de un ayudante. La cabeza le funciona tan mal que acabará poniendo casi tantos impedimentos como los propios antagonistas, una decisión que hace que el público se divida: hay quien lo encuentra divertido y hay quien lo ve como algo frustrante y un personaje que levanta pocos apegos, lo que no ayuda a la implicación con el juego.

La motivación de Brian vuelve a estar poco clara, al exagerar aún más sus deseos sexuales. Poco después del accidente de avión, Brian se topa con una atractiva camarera del lugar, Lokelani, con quien se acuesta poco

después (figura 7.6). Así, tenemos a un personaje que se muestra desesperado y dispuesto a todo con tal de salvar a su pareja, pero al mismo tiempo apenas vacila a la hora de tener sexo con otra persona. Podría pensarse simplemente que Brian (y quizá incluso Gina) considera que una relación meramente física y puntual no afecta a una relación sentimental. Sin embargo, en la *cutscene* en la que esto tiene lugar, se le ve dudando (muy poco, eso sí). Utilizando el recurso del ángel y el demonio pequeños que susurran al oído del personaje que haga algo bueno o algo malo, los desarrolladores de Pendulo Studios colocan aquí la versión responsable del principio del primer juego y la versión "playera" del final. Es esta última la que gana la discusión y finalmente Brian se acuesta con Lokelani. La clave aquí está en que Brian sí considera este acto como algo moralmente reprobable y aún así lo hace. Nuevamente, nos encontramos con una decisión arriesgada que puede encontrar detractores que no empaticen lo suficiente con el personaje.

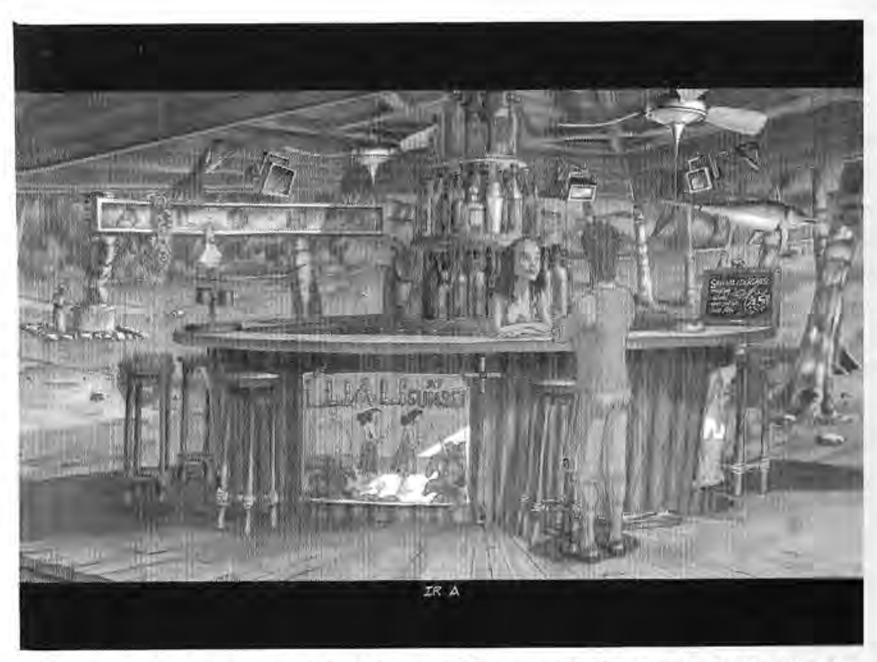


Figura 7.6. *Runaway: The Dream of the Turtle* (© Pendulo Studios).

Un personaje como Brian nos recuerda en este fragmento del juego y este aspecto de su personalidad a Larry Laffer, el personaje de la saga de comedias eróticas desarrolladas por *Sierra On-Line*. Como en el caso de Larry, la sexualidad del personaje de Brian se utiliza aquí para empatizar con los deseos sexuales del jugador, concretamente de un perfil de jugador muy concreto, aunque sin llegar a los niveles de erotismo distintivos de la saga creada por Al Lowe.

Joshua no es el único personaje que regresa del anterior juego. Sushi y sus amigos Saturno y Rutger también están de vuelta. Con el escaso papel de Gina y cosificada como *macguffin*, es de agradecer la presencia de un personaje femenino que tenga identidad propia y valga por quien es y por lo que es capaz de hacer. En este sentido, se introduce otro personaje femenino que también podría haber sido bastante interesante: Camille.

Camille es una chica francesa que gana un concurso para acompañar en su próxima aventura a Dean Grassick, un popular aventurero que tiene un programa de televisión. Grassick es contratado por Sushi para ayudar en la aventura con Brian a partir de un determinado momento del juego. Cuando llega la hora de que Grassick actúe, se desvela como un fraude, un simple presentador de televisión que hace un papel y suele tener dobles para los momentos arriesgados. De modo que es Brian quien tiene que llevar a cabo la arriesgada misión final. Queda en peligro de muerte y es rescatado por Camille. Ella se había mostrado simplemente como una joven soñadora que poco a poco se iba sintiendo decepcionada por su ídolo y por lo que estaba siendo su ansiada "gran aventura". Finalmente, se muestra como más aventurera, valiente y decidida que aquel al que admiraba, además de ser mucho más amable y generosa. Camille aparece poco y por lo tanto el jugador apenas llega a saber algo de ella, pero se intuye que hay un gran personaje. Desgraciadamente, Camille no vuelve en la última entrega de *Runaway*, quedando así como un diamante en bruto que no se ha pulido, un personaje desaprovechado que probablemente podría haber aportado mucho al relato.

También se presenta a Tarántula, una siniestra asesina que trabaja con Kordsmeier. No está muy presente en la trama, es sólo un obstáculo más para el usuario. Su presencia aquí es principalmente una introducción al papel que jugará en la tercera parte de *Runaway*.

Runaway: The Dream of the Turtle utiliza una narración *in media res*. Cuando el juego arranca, la cinemática inicial no nos sitúa al final del relato, como en la primera parte, sino a mitad de la historia. Brian chatea con Sushi a través de Internet y le cuenta (una vez más, a base de *flashbacks*) lo que ha pasado hasta el momento, jugando el usuario esos hechos. Tras el episodio en Alaska, el propio *gameplay* alcanza a las cinemáticas, es decir, se llega al punto en que Brian está hablando con Sushi. A partir de ahí, la narración continúa en presente, incorporándose a la aventura Sushi, Saturno y Rutger, e introduciendo también a los ya mencionados Dean Grassick y Camille.

Justo al final, en el último capítulo, tenemos un cambio de diégesis. En la cinemática que finaliza el capítulo 5 y da paso al 6, justo cuando Brian va a conseguir un trozo de trantonita que un pirata del pasado guardaba en su barco, recibe un golpe y pierde el conocimiento. Entonces, el juego se desarrolla en el sueño que tiene durante la pérdida de consciencia. Se sitúa en el pasado, a bordo del barco pirata de cuyos restos Brian y los demás iban a rescatar el trozo de trantonita.

En esta nueva ambientación, las normas del mundo en el que nos situamos parecen cambiar. Antes nos movíamos en un tono de comedia de ciencia ficción, pero aquí los niveles de humor absurdo se disparan, siguiendo un estilo y una intención que homenajea a uno de los grandes clásicos de las aventuras gráficas, la saga *Monkey Island*. Aquí, el avatar es un supuesto antepasado de Brian, que tiene su mismo aspecto. También vemos a una chica con la misma apariencia que Camille, probablemente una de sus antepasadas. El pirata, llamado Íñigo de Malantúnez, es una versión del Coronel Kordsmeier. Tres casualidades demasiado importantes que sólo pueden ser fruto del inconsciente de Brian.

Este capítulo final sirve perfectamente de clímax en el juego. El gran objetivo que se consigue en este título es la obtención de la trantonita (como ya se ha señalado, con el propósito de cerrar otras tramas en la siguiente entrega). Aunque hay multitud de dificultades a la hora de dar con el mineral y recuperarlo, el final se iba a quedar en una cinemática en la que Brian simplemente lo cogiera. Para evitar esta experiencia tan poco satisfactoria, se incluye esta parte final en la que nos adentramos en el inconsciente de Brian. Junto a él, el jugador ve una metáfora de lo que está por venir: la infiltración en una base enemiga para derrotar al malvado Kordsmeier. Una tarea casi imposible de superar que tiene muchas posibilidades de acabar con la muerte de los héroes (algo que, de hecho, tendrá cierta conexión con el tercer *Runaway*).

En la versión en español, hay que destacar el buen trabajo en las líneas de diálogo en esta última parte del juego. El uso de expresiones del español antiguo le da un tono increíblemente divertido y elegante al mismo tiempo.

El final de este juego puede resultar algo frustrante. De hecho, lo fue para algunos. No se cierra ninguna trama, dejando el camino abierto para la gran aventura final. El *cliffhanger* aquí utilizado es enorme. Los héroes no sólo tienen todo preparado para tomar la iniciativa y ayudar a los trantorianos y rescatar a Gina, sino que un personaje que se suponía fallecido regresa como por arte de magia, diciendo que van a recibir ayuda de una peculiar amistad: una tortuga. Los personajes se despiden dejando al jugador, como ya hemos dicho, desesperado por la inconclusión de la historia, o bien con ganas de poner las manos sobre el final de la trilogía para ver cómo se soluciona todo. En cualquier caso, el camino por el que Pendulo Studios optó en el desarrollo de la última entrega fue el más inesperado.

Hay que señalar otro salto de diégesis, que, estrictamente hablando, queda fuera del relato. El juego incluye una opción de pistas, por si el jugador se queda atascado en algún puzle. En lugar de un simple letrero, que nos indique el camino que se ha de seguir, aquí saltamos a un hipotético futuro en el que Joshua, que ya sabe lo que hay que hacer, da sugerencias al usuario sobre cuál es el siguiente paso que se ha de dar.

7.3.3. Falsos cadáveres y auténticos locos

Runaway: A Twist of Fate (Ramón Hernáez, Josué Monchan, Pendulo Studios, 2009) apareció en el mercado dos años después de su antecesor. Supone el fin, al menos de momento, de las aventuras del cambiante personaje Brian Basco.

Brian Basco ha muerto. Es la primera gran sorpresa que se lleva el veterano de la saga. La segunda es ver a Gina, sana y salva, como si nada del anterior juego hubiese pasado, en el entierro. Después de la cinemática inicial vemos que, lógicamente, lo de la muerte de Brian no es más que una estratagema que él mismo ha urdido. El protagonista se encontraba en un psiquiátrico donde debía ser evaluado si podía ir a la cárcel o si necesitaba atención médica, pues se le había acusado del asesinato del Coronel Kordsmeier. Así, se sitúa al jugador un tiempo después del anterior juego, habiendo pasado ya lo que parecía que iba a ser la gran parte de la aventura: contactar con los alienígenas, darles su mineral, rescatar a Gina y derrotar a los villanos.



Figura 7.7. *Runaway: A Twist of Fate* (© Pendulo Studios).

Las sorpresas continúan en el planteamiento del juego. Para empezar, el usuario no comienza la aventura manejando a Brian. Su primer avatar es Gina, quien se encuentra en el cementerio fingiendo tristeza por la falsa muerte de Brian (figura 7.7). El objetivo de la primera parte del juego será abrir la tumba donde se supone que ha sido enterrado Brian. Para ello, antes habrá que conseguir otra serie de objetivos pequeños, en una estructura clásica de aventura gráfica. Poco a poco, el carácter de Gina se va definiendo un poco más, convirtiéndose en un personaje y no en la simple excusa argumental que fue anteriormente. Aunque no llega a ser un personaje con demasiados matices, sí que resulta una mejora con respecto a lo que se había visto de ella. Se la ve muy cambiada con respecto a lo que se sabía de ella y aunque el seguidor de la saga tiene una idea más o menos clara de lo que ha pasado, habría sido interesante tener más detalles.

Uno de los grandes avances con respecto a Gina es que el personaje ya no gira en torno a su sexualidad. No la pierde, es algo intrínseco a ella, sigue siendo una mujer muy atractiva y no reniega de su pasado como

bailarina de *striptease*. Sin embargo, ella ya no se reduce ni a eso ni a ser la preciosa novia "buscalíos" del héroe. Ha dado un gigantesco paso hacia adelante.

Una vez finalizada la primera parte del juego, Gina encuentra a Gabbo, un curioso compañero de Brian en el psiquiátrico, que fue quien le dio la idea de escaparse. Esto da lugar al capítulo 2, en el que retomamos el papel de Brian escapando del psiquiátrico, acorde al relato que Gabbo cuenta a Gina sobre la fuga de Brian. Así, la narración del juego va pasando del presente al pasado contado por Gabbo hasta quedarse finalmente en el presente, encontrándose tras muchas dificultades Brian y Gina.

Técnicamente es muy similar a la anterior entrega, sobre todo en el apartado gráfico, aunque con algunas mejoras visuales. Eso sí, el desarrollo de la historia lleva a los protagonistas por ambientes más urbanos y sencillos, lo que hace que pierda la espectacularidad de otras localizaciones de anteriores entregas, como las playas paradisíacas o el pueblo fantasma del oeste americano (figura 7.8).



Figura 7.8. *Runaway: A Twist of Fate* (© Pendulo Studios).

Se introduce una mejora que va a estar presente en posteriores juegos de la compañía, *Hollywood Monsters 2* y *New York Crimes*. Se trata de un simple botón en la interfaz que permite señalizar todos los *hotspots* del escenario. Esto facilita al jugador avanzar en la aventura, tarea en la que también destaca el sistema de ayuda (del que hablamos al final del siguiente subapartado).

- *Metavideojuego*

Al llegar a un determinado momento del juego, a través de unos vídeos y *flashbacks* se cuenta qué fue de ese gran plan para devolver el mineral a los alienígenas y rescatar a Gina. Se utilizan diálogos y cinemáticas para presentar al jugador los hechos y, a la vez, se hace una reflexión sobre el propio lenguaje de los videojuegos y sus géneros. Incluso puede llegar a verse como una justificación sobre la decisión que tomaron los desarrolladores de eliminar esa gran campaña de lo que es la aventura en sí en favor de desarrollar la historia de lo que ocurrió con posterioridad.

La historia de cómo Brian se infiltró en la nave alienígena ocupada por los militares liderados por Kordsmeier, donde los trantorianos estaban capturados, incluye una animación en la que se recrea una fase cualquiera del género de videojuegos *FPS*. Resulta obvio que, en realidad, la historia que se narra en esta cinemática cae más en géneros relativos a la acción frenética que en algo tan pausado y reflexivo como son las aventuras gráficas. Se han hecho experimentos de incluir elementos de *shooter* en una aventura gráfica, como en *Expediente X* (*The X Files*, Greg Roach, Hyperbole Studios, 1998) o *Blade Runner* (David Leary y James Walls, Westwood Studios, 1997), pero se trataba de elementos muy puntuales en el relato. En el caso que aquí nos ocupa, efectivamente la infiltración y el ataque a los militares habría supuesto una historia demasiado frenética para una aventura gráfica. Con el recurso que aquí se usa, se permite contar qué pasó y, a la vez, reflexionar sobre el medio, siempre con un toque de humor.

En esta fase del juego se incluye además una parte jugable situada en el pasado. El avatar que controlamos es bastante peculiar. Este fragmento pertenece a los momentos después de la victoria de Brian y compañía sobre Kordsmeier. El héroe ha recibido de los extraterrestres un aparato

de control mental. Con él, Brian "maneja" a Kordsmeier con la intención de provocar su detención. Así, el usuario tiene el control de un personaje con la apariencia de Kordsmeier pero la mente de Brian. En realidad, maneja a un personaje que a su vez maneja a otro. ¿Podríamos hablar aquí de *meta-avatar*? A fin de cuentas, Kordsmeier se transforma en avatar para el avatar del jugador (Brian).

Sea como sea, el resultado es que tenemos un juego con cuatro avatares: Brian, Gina, el binomio Brian/Kordsmeier y, muy brevemente y sólo en diálogos, el Dr. Bennet, quien era el encargado de evaluar a Brian en el psiquiátrico.

Finalmente, hay que hablar del sistema de pistas. Como en el caso de *Runaway: The Dream of the Turtle* también nos encontramos con un salto de diégesis. En este caso, el usuario se traslada a las mismas oficinas de Pendulo Studios, donde Joshua (que no aparece en ningún otro momento del juego) trabaja limpiando. Suena un teléfono (en teoría, es la llamada que realiza el propio jugador pidiendo ayuda) y es él quien contesta y da pistas. De esta forma, se homenajea el sistema real que han tenido muchos estudios y distribuidoras por el cual los jugadores podían llamar pidiendo ayuda para resolver los puzles de sus aventuras gráficas.

7.4. Los hijos de Don Quijote

Henry White, un joven estadounidense heredero de la gran fortuna de su familia, es voluntario en la ONG *The Children of Don Quixote* (nombre tomado de otra ONG real en Francia, *Les Enfants de Don Quixotte*). La organización está preocupada por el creciente número de vagabundos que aparecen asesinados y quemados. Henry sale junto con su amigo Cooper a buscar vagabundos para ofrecerles la ayuda y recursos de la ONG, con la intención de ponerlos a salvo.

Con este punto de partida se introduce *New York Crimes* (Ramón Hernáez y Josué Monchan, Pendulo Studios, 2012); internacionalmente, sin embargo, se conoce como *Yesterday*. Al inicio, el jugador toma los controles de Henry, quien se adentra en las ruinas de una estación de metro derrumbada para buscar vagabundos a los que ayudar. Resolviendo los primeros puzles, no tarda en caer en las garras de los perturbados mentales Boris y Choke, dos tipos que viven en el siniestro lugar y no dudarán en matarlo con algún tipo de propósito ritual. El jugador debe ingeniárselas para que Henry pida ayuda a Cooper. Es en este momento cuando entra en acción el segundo avatar del juego.

A los mandos de Cooper, el usuario debe superar varios obstáculos para conseguir salvar a su amigo. Conseguido este objetivo, el jugador descubre atónito una oscura e inesperada realidad tanto en los dos jóvenes como en Choke. Es la primera señal de que, a nivel narrativo, esta aventura gráfica tiene algo especial.

Después, la historia hace un *flashforward*, adelantando al jugador varios años en el tiempo. Henry White es adulto y dirige Empresas White. Habla con otro hombre, John Yesterday, que sufre amnesia después de despertar de un coma resultado de un intento de suicidio. Al principio de esa conversación el jugador vuelve a manejar a Henry, guiando el diálogo. A mitad de la charla, los dos personajes cambian de lugar en el escenario y, entonces, el usuario se ve controlando al misterioso John Yesterday, quien será finalmente el verdadero protagonista de la aventura. De esta forma tan elegante se presenta el tercer personaje jugador del título.

Los tres avatares sirven para dar varios finales a la historia. En la última parte del juego, se da la oportunidad al usuario de elegir con cuál de los tres personajes quiere realizar la acción final, dando así tres finales. De esta forma, y gracias a los puntos de autoguardado que evitan tener que volver a jugar toda la historia para ver todos los finales, la implicación del jugador con el juego da un nuevo matiz. El usuario se pone en la piel tanto del héroe como de los villanos, siendo especialmente interesante el oscuro pasado del héroe, que le da un cariz algo ambiguo.

La historia de John Yesterday es una historia de redención, debe superar algo de su pasado y ser capaz de perdonarse a sí mismo. No deja de haber cometido horribles atrocidades, pero tampoco deja de ser alguien que intenta hacer lo correcto.

El antagonista destaca por ser un maníaco y asesino. Pero también es un filántropo que ayuda a la gente. Aunque hay un gran contraste, un blanco y negro entre los personajes, también cada uno tiene detalles en su personalidad que ayudan a hacerlos más complejos.

El jugador, finalmente, decide qué personaje sale victorioso. Gracias a haber estado en la piel de los dos puntos enfrentados de la historia, se le da al usuario algo de perspectiva. Pero el carisma de los personajes y el horror que empapa la historia contrarresta esta perspectiva, facilitándole elegir un bando u otro.

Existe un cuarto final en este juego. En una de las últimas partes de la aventura, se puede recoger un objeto oculto que luego puede utilizarse en

la acción final si escogemos a John Yesterday. Este final extra se sale por completo del tono de la historia. Se trata de una broma que implica a personajes de otros juegos de la compañía: el Poeta del Dolor, de *Hollywood Monsters 2* (personaje que, por cierto, se parece a Cooper) y Brian Basco, protagonista de la saga *Runaway*.

7.4.1. Un *thriller* oscuro con saltos temporales

Pendulo Studios construye con *New York Crimes* una historia llena de violencia, asesinatos, rituales satánicos, locura... Esta oscuridad y tintes siniestros la alejan de las aventuras gráficas más ligeras y más famosas, pero también la distancian de su propia producción anterior. No tiene nada que ver con el humor de la saga *Hollywood Monsters* o la serie *Runaways*.

El componente de conspiración, las organizaciones medievales perseguidas por la Inquisición y el elemento sobrenatural nos retrotraen a la mítica saga *Broken Sword* que vimos en el capítulo anterior. Pero aquí no tenemos el ambiente divertido y distendido que se colaba en los juegos de Revolution Software. Aunque hay humor, éste apenas hace acto de presencia en *New York Crimes*.

Los puzles ayudan a construir una trama de carácter detectivesco que, pese a lo atractivo de su historia y narrativa, no resulta en un juego especialmente complicado. La corta duración y la facilidad para solucionar los problemas juegan en contra del título. Estas decisiones están claramente ligadas a intentar llevar las aventuras gráficas a más público del habitual. Sin embargo, no son pocos los seguidores del género que se decepcionan al encontrar un juego con estas características.

El diseño de personajes y el de escenarios son de una calidad asombrosa. Por algo se llevó, entre otros, el Premio a la Mejor Dirección Artística en la V Edición de los Premios Nacionales de la Industria del Videojuego. El juego es una aventura gráfica *point and click* con personajes en 3D que utiliza la técnica *cell shading*, empleada por la misma compañía desarrolladora en la saga *Runaway* y en *Hollywood Monsters 2*. Al contrario de estos otros juegos, mucho más coloridos, el contraste entre oscuridad y colores chillones aquí presente consigue una tonalidad que encaja idealmente con el carácter *noir* del juego. Los personajes están perfectamente caracterizados acorde con su personalidad y sus expresiones no intentan

abarcar demasiado y llenarlos de matices que no van a poder reflejar bien, sino que se apuesta, de manera acertada, por la sencillez, una sencillez más evidente en las versiones para dispositivos móviles. Se obtiene así algo que en el medio *Meristation* definieron, con gran atino, como "*Cartoon* Torturado" (Otero, 2012: 16).

Estas características se recogen todas en una estética de cómic que acompaña a lo largo de la aventura. Las clásicas cinemáticas se mezclan con viñetas que aparecen también en el *gameplay*, además de utilizar cuadros y fuentes de texto similares a los empleados en el lenguaje del cómic.

La historia se estructura con saltos temporales. Parte de la trama, a fin de cuentas, es recuperar los recuerdos de John Yesterday. Aparte de pequeños *flashbacks* que el jugador ve enmarcados en viñetas en determinados momentos de la aventura, hay niveles que aparecen situados atrás en el tiempo. Estos fragmentos deben resolverse para que el propio John Yesterday recuerde fragmentos de su vida y cómo hacer ciertas cosas.

Los *flashbacks* son una herramienta muy eficaz para resolver los momentos de acción. En el juego, el usuario descubre que Yesterday es un experto luchador. Una simple cinemática mostrando esta habilidad habría sido poco satisfactoria; el jugador debe conseguir sortear por sí mismo el obstáculo. Por ello, en lugar de colocar niveles arcade que desentonen con la mecánica de las aventuras gráficas (como ocurre en *Indiana Jones y la última cruzada*, por ejemplo), en Pendulo Studios han conseguido resolver la situación a través de puzles. Los saltos atrás en el tiempo llevan a John Yesterday y al jugador al momento en el que el protagonista conseguía recibir su entrenamiento. Para ello, su maestro le proponía un reto que el personaje debía resolver con paciencia e ingenio. Esto sí encaja en una aventura gráfica. Es cuando se consigue este objetivo en el pasado cuando finalmente el personaje puede tener su momento de acción.

Aunque resulta interesante la estructura con *flashbacks*, también hay que señalar sus inconvenientes. Sumando este tipo de narración al trasfondo difuso y enigmático, los múltiples personajes (jugadores y no jugadores), la brusca introducción de algunos elementos y algún diálogo escueto en información, es normal que algún usuario se pierda en muy contados momentos de la historia.

7.5. Desarrolladores españoles

Como decíamos en la introducción del capítulo, la carrera de Pendulo Studios se caracteriza por haber dado pasos hacia adelante con cada nuevo juego. Otros desarrolladores han tendido a estancarse o han buscado nuevas fórmulas que no han funcionado. En Pendulo, por el contrario, han sabido aportar siempre algo oportuno: ya sea aumentar la simplicidad de la mecánica de juego, mejorar el apartado gráfico o jugar con una narrativa llena de saltos temporales y de diégesis.

La incorporación de nuevos talentos al equipo como el guionista Josué Monchan han ayudado a esta positiva progresión. Con la llegada de Monchan en *Runaway 2: The Dream of the Turtle* los juegos aumentaron en humor y narrativa, además de contar con personajes aún más pintorescos que antes. Así, estas señas de identidad que han estado presentes desde el primer título de Pendulo Studios se han ido desarrollando y amoldando al tono de cada juego.

Otro de los elementos que caracteriza a los juegos de esta compañía y que hemos comentado ampliamente es el componente sexual. No se trata del tema central, como ocurre en la saga *Lesuire Suit Larry*, sino de un elemento más que está en la trama y caracteriza a los personajes de una forma u otra. Por suerte o por desgracia, la sexualidad es algo muy explotado en los productos de la cultura popular española. Ya sea el destape en el cine de los setenta, las tiras cómicas de la revista *El Jueves*, la filmografía de Julio Medem o casi cualquier serie nacional en la que en cada capítulo alguna (o varias) de sus atractivas estrellas debe salir en ropa interior, lo cierto es que exprimir lo máximo posible la sexualidad de los personajes es algo muy típico (aunque no exclusivo, por supuesto) de los creadores españoles.

Pese a todo, el elemento sexual se ha ido suavizando en los últimos títulos de la compañía. De esta forma, y tal y como ya hemos señalado, tanto en *Hollywood Monsters 2* como en *New York Crimes*, pasa casi inadvertido, pues, en estas historias, forma parte de una relación romántica involucrada en la trama, en lugar de algo tan físico y superficial como en *Runaway 2: The Dream of the Turtle*.

La estética *cartoon* propia de este estudio también ha ido desarrollándose con el tiempo y la técnica. Evidentemente, los títulos más diferentes estéticamente son *Igor: Objetivo Uikokahonia* y el primer *Hollywood Monsters*. Con *Runaway: A Road Adventure*, la técnica *cel shading* se estableció en la compañía. Eso no quiere decir que, aún utilizando la misma técnica, el aspecto visual no haya cambiado. Con cada nuevo juego desde el último mencionado, el apartado gráfico ha ido mejorando, siempre fiel al estilo marcado por el director artístico Rafael Latiegui. No sólo es la técnica la que ha ido modificando este elemento de los juegos. El propio tono y la trama de los diferentes títulos ha hecho que el diseño de personajes y escenarios tomara una dirección u otra. Así, podemos ver grandes diferencias estéticas en el oscuro juego *New York Crimes* con respecto, por ejemplo, al colorido y divertido *Hollywood Monsters 2*. Incluso dentro de la saga *Runaway*, cada entrega cuenta con una trama y un tono propios, lo que hace que visualmente, aunque sigue un mismo patrón general, también se aprecien diferencias.

A través de las obras de Pendulo Studios, se puede comprender que los desarrolladores de esta compañía son unos amantes de la cultura pop en general. Sus juegos están llenos de referencias al cine, a la televisión, a otros videojuegos (sobre todo otras aventuras gráficas de las dos grandes compañías estadounidenses que marcaron las "normas" del género, Sierra On-Line y LucasArts). Las referencias más claras son las de la saga *Hollywood Monsters*, especialmente el primer juego, todo un tributo al cine de terror. Pero no se queda ahí. En la saga *Runaway*, hay referencias a multitud de otros productos: el cine de aventuras, en especial la saga *Indiana Jones*; la literatura de Isaac Asimov; las series de televisión *Doctor en Alaska* o *Expediente X*; los *westerns*... Finalmente, el estilo que marca la narración de *New York Crimes* es un claro homenaje al lenguaje del cómic.

7.6. Los juegos de este capítulo

Juego	Diseñadores	Desarrolladora	Año
Igor: Objetivo Uikokahonia	Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui, Miguel Ángel Ramos	Pendulo Studios	1994
Hollywood Monsters	Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui	Pendulo Studios	1997

Blade Runner	Leary y James Walls	Westwood Studios	1997
The X-Files	Greg Roach	Hyperbole Studios	1998
Runaway: A Road Adventure	Ramón Hernáez, Felipe Gómez, Rafael Latiegui	Pendulo Studios	2001
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Ramón Hernáez, Josué Monchan	Pendulo Studios	2007
Runaway: A Twist of Fate	Ramón Hernáez, Josué Monchan	Pendulo Studios	2009
Hollywood Monsters 2	Ramón Hernáez, Josué Monchan	Pendulo Studios	2011
New York Crimes	Ramón Hernáez, Josué Monchan	Pendulo Studios	2012



Juegos por entregas y eventos de tiempo

8.1. Introducción

Las aventuras gráficas de las que hemos hablado son algunas de las más conocidas. Todas tienen muchos puntos en común, lo que nos lleva a concluir que estamos ante un género muy sólido y cerrado.

Sin embargo, el paso del tiempo ha llevado a tecnologías diferentes que influyen en la distribución de los videojuegos y, a la vez, en su narrativa. Igualmente, los nuevos hábitos de consumo de los jugadores así como lo que buscan en un juego ha llevado a explorar nuevas formas de plantear la aventura gráfica, perdiéndose por el camino el género puro (que, por otro lado, siempre es difícil de encontrar). Finalmente, no olvidemos que todos los juegos que hemos tratado hasta hora son de origen occidental. ¿Qué punto de vista puede proporcionar un cultura tan diferente a la nuestra como la japonesa al género de la aventura gráfica?

En los dos siguientes capítulos trataremos otros juegos dentro de las aventuras gráficas. En algunos casos, veremos que pequeños estudios de reciente creación buscan imitar lo máximo posible el estilo de los clásicos. En otros, veremos qué mecánicas de moda en la actualidad nos hacen replanteamos la definición de aventura gráfica.

A continuación, veremos cómo el comercializar una aventura gráfica de manera seriada, de modo similar a un coleccionable o una serie de

televisión, influye en la historia que narra la misma. Además, nos detendremos a analizar cómo la herramienta de los eventos de tiempo domina algunos juegos y su influencia en el género.

En el próximo capítulo, seguiremos viendo algunas propuestas diferentes: las de algunos estudios independientes y las provenientes de Japón.

8.2. Telltale Games: juegos por entregas

En el año 2004, Kevin Bruner, Dan Connor y Troy Molander fundaron la compañía Telltale Games. Los tres tenían una dilatada experiencia en la industria del videojuego, habiendo coincidido en la compañía LucasArts, donde trabajaron en algunas de las más populares aventuras gráficas. Bruner y Molander fueron miembros del equipo detrás de *Grim Fandango*, mientras que Connor trabajó en la creación de *Sam & Max: Hit the Road* (amén de otros muchos títulos de distintos géneros).

El primer juego de esta compañía salió a la venta bajo el título *Telltale Texas Hold'em* (Brendan Q. Ferguson y Kevin Bruner, Telltale Games, 2005). Se trata de un videojuego de corte casual que simula partidas de póquer. Ese mismo año apareció la primera aventura gráfica de esta compañía, apostando desde el inicio por el carácter episódico que ha caracterizado sus juegos desde entonces. Se trataba del primero de dos capítulos de la aventura *Bone: Out from Boneville* (Graham Annable, Telltale Games, 2005), basada en los cómics creados por Jeff Smith.

Desde entonces, la estrategia de vender sus videojuegos de forma serializada ha sido clave en su forma de hacer negocio. Al vender un producto por partes, se permite al consumidor racionar el gasto, con la facilidad (y el riesgo para la compañía) de no tener que comprar el juego entero si al probarlo éste no es de su agrado (aunque esta posibilidad no siempre está disponible). Además, su distribución se basa en gran medida en el mercado digital, llegando algunos de sus productos al formato físico un tiempo después de su lanzamiento original.

Otra de las características de la compañía es el uso de franquicias y marcas conocidas, ya sea del propio mundo del videojuego o de otros medios. Al ya mencionado *Bone*, se le suman, entre otros títulos, videojuegos de *Sam & Max*, basados en el cómic creado por Steve Purcell y cuya primera aventura gráfica, como ya se ha visto, se creó en el seno de LucasArts.

Entre sus trabajos, también destaca la vuelta de Guybrush Threepwood en *Tales of Monkey Island*, lanzado en 2009 y que ya fue comentado en el capítulo 5. El hecho de que sus fundadores y muchos de sus trabajadores formasen parte de esta compañía provoca en parte que sean ellos los que traigan de vuelta estas franquicias.

Continuando esta línea de trabajar con marcas conocidas, la compañía realizó *Law & Order: Legacies* (Ryan Kaufman, Telltale Games, 2011), *Wallace & Gromit's Grand Adventures* (Sean Vanaman, Andy Hartzell y Joe Pinney, Telltale Games, 2010), *Jurassic Park: The Game* (Joe Pinney, Mark Darin, John Drake y Jonathan Straw, Telltale Games, 2011) y las dos entregas *Puzzle Agent*, basada en el cómic *Grickle*, creado por Graham Annable y publicado por Alternative Comics en 2011. Además de todos los mencionados, destacan *Back to the Future: The Game* (Michael Stemmle, Andy Hartzell y Jonathan Straw, Telltale Games, 2010) y *The Walking Dead* (Jake Rodkin y Sean Vanaman, Telltale Games, 2012), que son los veremos en profundidad a continuación.

8.2.1. Regreso a los ochenta

A mediados de la década de los ochenta se estrenó el film *Regreso al Futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985). La cinta fue un gran éxito, inaugurando una de las sagas cinematográficas más populares jamás rodadas.

La película cuenta la historia del adolescente Marty McFly, interpretado por Michael J. Fox y siendo éste el papel que terminaría por catapultarlo al estrellato. Él es un joven aficionado al *rock'n'roll* y amigo de un excéntrico científico llamado Emmet Brown pero más conocido por su apodo Doc (Christopher Lloyd), quien construye una máquina del tiempo en un DeLorean. Marty acaba atrapado en el año 1955, interponiéndose en el primer encuentro de sus padres y poniendo así en peligro su propia existencia. El film, lleno de aventuras y humor, se convirtió no sólo en un éxito comercial, sino también en uno de los grandes referentes del guion cinematográfico por su elaborada trama y su atino a la hora de atar cabos. El propio director Robert Zemeckis y el guionista Bob Gale fueron los responsables del libreto.

Dos entregas más siguieron a esta historia, en la que los protagonistas se enfrentaban a los riesgos de viajar por el tiempo y alterar la historia. En

1990 se cerró esta trilogía cinematográfica y veinte años después Telltale Games publicó el primer episodio de la aventura gráfica *Back to the Future: The Game* (figura 8.1).



Figura 8.1. *Back to the future: The Game* (© Telltale Games).

La historia del juego arranca en 1986, con los personajes en una situación similar a como se quedaron en la tercera película. Marty sigue en el instituto, a punto de graduarse; Doc viaja por el tiempo junto a su mujer Clara y sus hijos, Jules y Verne; y Biff continúa trabajando para George McFly, el padre de Marty. Después de tanto tiempo sin dar señales de vida y con deudas acumuladas, el banco va a vender las propiedades de Doc, que desapareció en 1985. Marty quiere asegurarse de que su trabajo sobre los viajes en el tiempo no caiga en malas manos y va al garaje/laboratorio de Doc para impedirlo. Allí aparece sin previo aviso el DeLorean, a bordo del cual viaja Einstein, el perro de Doc. Dentro de la máquina del tiempo Marty encuentra una grabación de Doc informándole de que si está escuchando eso significa que él está en peligro, pues el DeLorean está programado para saltar a unas coordenadas en el espacio-tiempo específicas en caso de quedar abandonado. Así, Marty se embarca en una nueva aventura para rescatar a su amigo atrás en el tiempo, llegando esta vez al año 1931.

En las películas, el ficticio pueblo de Hill Valley (donde se desarrolla la acción) era un reflejo de la situación de Estados Unidos en las diferentes épocas en las que se visita. Algo similar ocurre con este videojuego, donde nos plantean una trama en la que la mafia y la Ley Seca juegan un importante papel (al menos en los dos primeros episodios). Sin embargo, por algún extraño motivo no se ahonda en las repercusiones del Crac del 29, como si Hill Valley no se viese afectado por la Gran Depresión. Parece como si se hubiese querido mantener un tono más ligero y el tema de la pobreza fuese demasiado oscuro como para tratarlo en un juego basado en *Regreso al Futuro*, pero lo cierto es que en la segunda película se planteaba un Hill Valley sórdido y peligroso.

En cualquier caso, se siguen manteniendo muchos de los elementos típicos de la saga de películas. La plaza junto al reloj de la torre es uno de los escenarios principales del juego, presentándose en una secuencia similar a las vistas en las películas (incluyendo un frenazo que tiene que dar un conductor para no atropellar a Marty). Además de esto, también se juega con el uso de personajes con distintas edades o la aparición de familiares de los protagonistas con un exagerado parecido físico. Incluso algunos puzles están basados en secuencias famosas de las películas, como un momento en el que Marty se ve obligado a moverse alrededor de un coche en marcha utilizando un aeropatín. A su vez, cada episodio comienza con una secuencia de créditos muy similar a la de la primera película, utilizando la misma tipografía y la misma música.

Podrían nombrarse muchos más elementos utilizados para recrear el espíritu de las películas originales, una tarea a la que los diseñadores Michael Stemmle, Andy Hartzell y Jonathan Straw se dedican con mimo y empeño. Para alcanzar este objetivo, saben que el primer contacto del receptor con el juego es fundamental. Por ello, en el primer episodio se recrea una escena del primer film: aquella en la que Doc enseña a Marty la máquina del tiempo, mandando al perro Einstein un minuto al futuro. En la película, Marty está grabando lo que ocurre con una videocámara. En el juego, la secuencia arranca contemplándose desde esa misma videocámara. Después de los primeros minutos, el juego comienza a plantear variaciones. Es entonces cuando la perspectiva cambia a tercera persona, tal y como es durante todo el juego. También en este momento el usuario comienza a controlar a Marty por primera vez. No se plantea ningún puzle, simplemente debe elegir entre distintas opciones de diálogo. La elección que haga no tiene gran repercusión en la trama, pero aún así se trata de una manera muy inteligente de conquistar al fan de las películas. Entre

las frases que hay para elegir, se encuentran las frases que el personaje dice en el film. De esta forma, se pone a prueba la memoria de los seguidores de la saga que estén impacientes por meterse en la piel de Marty McFly. Así, evocando uno de los momentos más reconocibles del film, se busca sumergir al jugador en el universo de *Regreso al Futuro* mientras que sus variaciones dan pie a una historia nueva sobre los personajes.

Esta secuencia, además, sirve para adelantar la trama que se va a desarrollar en el juego. La escena es un sueño de Marty en el que ese primer viaje en el tiempo sale mal y algo acaba borrando a Doc de la existencia. Durante el juego, efectivamente se altera la línea temporal cambiando drásticamente el rol ejercido por Doc.

Al contrario de lo que ocurría en los juegos de LucasArts, en *Back to the Future: The Game* los diálogos ganan protagonismo sobre los puzles, posiblemente en parte a causa de ser un relato cuyo texto canónico original es una película. La dificultad es muy baja, permitiendo que la historia fluya con rapidez, pero al mismo tiempo sin presentar ningún reto especial para el jugador. Además, en caso de que el usuario tenga dificultades para resolver una situación, el propio juego tiene un sistema de pistas que le ayuda a salir del paso.

Si las referencias a productos de la cultura popular son frecuentes en las aventuras gráficas, en el caso que nos ocupa no podría ser menos, pues las películas ya tenían influencias y guiños a otras historias como las novelas de Julio Verne o la saga iniciada con *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). En el juego, la película *El Doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1931) tiene un papel fundamental en la evolución de Doc, pues en teoría le sirvió de inspiración para uno de sus primeros inventos. Por su parte, en el tercer capítulo se introduce una línea temporal alternativa en la que Doc es el líder de una sociedad con una excesiva cantidad de normas, obsesionada por el control. Esta ambientación está claramente basada en la clásica novela de ciencia ficción *1984*, de George Orwell. Finalmente, si bien en la tercera película de la saga Hill Valley en 1885 era una condensación de clichés de las películas del oeste, en el juego se utilizan muchos tópicos del cine de mafias.

Como ocurría en el caso de *Tales of Monkey Island*, en *Back to the Future: The Game* los desarrolladores no se dedican a explotar una vez más lo establecido anteriormente, sino que amplían el universo diegético en el que se mueven, profundizando en la personalidad de los protagonistas (sobre todo Doc), añadiendo nuevos personajes y ambientaciones. Para evitar contradicciones con las películas, el juego contó con el mismo Bob Gale como consultor. Así, aparte de ver el año 1931 u otra realidad alternativa, se entra en contacto con los abuelos de Marty, Arthur y Silvia; un joven Emmet Brown intimidado por su padre, un duro juez; "Kid" Tannen, el padre Biff y capo de la mafia; y, destacando por encima de todos, Edna Strickland, hermana del director del instituto de Marty y la antagonista principal. Edna constituye una villana interesante, una mujer con un gran desequilibrio mental que, con manipulación y astucia, consigue poner en peligro la existencia de Doc y poner en jaque a todo Hill Valley.

Pese a que el juego mantiene en líneas generales el tono alegre y divertido de las películas, la trama es, en algunos aspectos, más dramática. La relación entre Doc y Marty llega a pender de un hilo muy fino, atacando uno de los pilares de las películas.

Mencionábamos antes que el guion de la primera película se convirtió en referente por su construcción de la historia. En el juego, el cierre de tramas y cabos sueltos no está tan bien conseguido. Hay algunas contradicciones e incógnitas sin resolver al acabar la aventura. Por suerte, la experiencia de juego es muy amigable y la ambientación ya cuenta con el respaldo de los fans.

El sistema es *point and click* en tercera persona, todo realizado en 3D con estilo *cartoon*. Se notan ciertas carencias técnicas (como no poder caminar por todo el escenario) que, sin embargo, no entorpecen la experiencia en demasía.

El trabajo de doblaje de los personajes es absolutamente espectacular, lo que hace que la experiencia sea aún más gratificante. El propio Christopher Lloyd pone voz al personaje que interpretó antes en el cine, consiguiendo que Doc suene realmente auténtico. También repite Claudia Wells como Jennifer Parker, a quien interpretó en la primera película de la serie (Elizabeth Shue la sustituyó en las otras dos). El papel de Marty McFly está doblado por el desconocido A.J. Locascio, que hace un trabajo excepcional emulando a Michael J. Fox. El mítico actor sólo hace un pequeño cameo en el último capítulo, poniendo voz a versiones adultas de Marty y a William McFly, su bisabuelo (el bebé que le orinaba encima en *Regreso al Futuro III*). Otro de los actores que se ha de destacar en el videojuego es James Arnold Taylor, con dilatada experiencia en el campo del doblaje, que se encarga de dar voz al joven Emmet Brown.

Como una constante en los juegos de Telltale Games, el uso de *cliffhangers* al final de cada capítulo es fundamental. Su virtud radica en que no son meros efectismos para enganchar al consumidor y que compre el siguiente capítulo, sino auténticos puntos de giro que hacen que la historia

avance. De esta forma, la estrategia comercial y el apartado más creativo se dan la mano, con una nueva fórmula para seguir haciendo rentable el género de las aventuras gráficas.

8.2.2. Apocalipsis zombi

En 2003, el guionista Robert Kirkman y el dibujante Tony Moore publicaron a través de la editorial independiente Image Comics el primer número de *The Walking Dead*. Comenzó así la historia de Rick Grimes y su grupo de supervivientes, un drama humano en medio de un mundo desolado por zombis. El éxito no tardó en llegar, expandiéndose por todo el mundo. Después de seis números, Tony Moore dejó la serie y Charlie Adlar tomó su lugar.

La popularidad de este cómic se multiplicó en 2010, cuando la cadena estadounidense AMC estrenó la adaptación televisiva del cómic. Desarrollada por el cineasta Frank Darabont, la serie mantenía a los protagonistas aunque introduciendo muchos cambios: nuevos personajes, cambios en los antiguos, tramas originales... Aun con sus diferencias (y siendo menos atrevido que el texto original), el *show* sigue ahondando en los temas principales planteados en el cómic.

Con *The Walking Dead* tenemos un ejemplo más de lo importante que es la transmedialidad en la cultura de masas actual. Cuando un producto alcanza cierto éxito, o cuando se espera que se alcance, sus responsables buscan otros creativos y compañías para que lo lleven a otros medios. Así, *The Walking Dead* dio el salto también al videojuego en 2012, con una aventura gráfica de carácter episódico desarrollada por Telltale Games en colaboración con Skybound Entertainment, el sello editorial fundado por Kirkman en 2008 y bajo el cual se publica su cómic desde entonces.

A lo largo del libro, hemos visto aventuras gráficas que hemos calificado como más oscuras, con historias más adultas por su carga dramática, como el caso de la saga *Gabriel Knight*. Obviamente, el título con el que ahora nos encontramos va mucho más lejos que cualquier otro juego que hayamos analizado. El cómic del que parte no duda en plantear la muerte y el asesinato como algo casi cotidiano, colocando a personas normales en situaciones extraordinariamente horribles, con personajes inocentes viviendo las peores pesadillas imaginables. El videojuego no se queda atrás.

La violencia física y la sangre no es lo que hace de este título algo oscuro, un producto para adultos. De eso hay en miles de productos de cualquier medio de comunicación de masas. Lo que diferencia *The Walking Dead* del resto es qué personajes se desenvuelven en tales situaciones, cómo les afectan y cuál es la conexión del receptor con ellos.

Este videojuego fue diseñado por Jake Rodkin y Sean Vanaman, siendo este último también el guionista principal. La aventura pone al jugador en la piel de Lee Everett, un convicto que, camino de la cárcel, sufre un accidente en el coche de policía en el que viajaba y se despierta en un mundo sin esperanza y con la amenaza de los zombis detrás de cada esquina. Lee no tarda en encontrarse con una niña pequeña llamada Clementine, quien sobrevive sola en su casa. Ambos inician un viaje tratando de sobrevivir, una huida hacia adelante que les llevará a situaciones límite, poniendo en peligro tanto su vida como su moral y humanidad.

Esta historia arranca un tiempo antes de los eventos del cómic. La mayoría de los personajes son completamente originales, pero hay tres provenientes del cómic que hacen su aparición en el primer episodio del juego: Glenn, el granjero Hershel Greene y su hijo Shawn. De hecho, Shawn en los cómics aparece convertido ya en zombi. En el juego se explica la historia de cómo murió. La ausencia del protagonista del cómic, Rick Grimes, fue uno de los requisitos impuestos por Kirkman para el desarrollo del juego.

El título juega con los límites de la aventura gráfica. Los diálogos, las cinemáticas y la toma de decisiones son los pilares maestros de este videojuego, centrado en la evolución de los personajes y el desarrollo de la historia. De esta forma, los puzles (que son escasos y de una sencillez exagerada), pasan como algo más anecdótico, si bien es cierto que están integrados completamente en el relato. Este tratamiento con el foco principal puesto sobre la historia y sus protagonistas fue una de las cosas que convencieron a Kirkman para apoyar el desarrollo del juego.

El videojuego *The Walking Dead* tiene una atmósfera absolutamente envolvente. Su estética y estilo visual están basados directamente en el mundo del cómic, recordando a los dibujos de Tony Moore y Charlie Adlard pero conservando su propia personalidad. Hasta el color recuerda al de algunas portadas de la colección de cómic. Es muy meritorio el hecho de que el 3D no haga perder esa sensación de dibujos hechos a mano, que hasta simulan las líneas del entintado, gracias a la técnica de *cel shading*.

El sonido refuerza muchísimo la narración. No es sólo por el notable trabajo de los actores de doblaje o del compositor de la banda sonora (Jared Emerson-Johnson), sino por el sonido ambiente. El juego está lleno de escenarios con una sonorización muy difícil, como calles desiertas que, de repente, se atestan de zombis. El creciente sonido de sus pies arrastrando por el suelo y los ruidos que emiten (entre el gruñido y el lamento) dotan al juego de una gran verosimilitud, pese a estar usando elementos fantásticos e imposibles como los muertos vivientes. Esos ruidos de los zombis no están interpretados por dos personas y luego superpuestos, sino que hay un numeroso grupo detrás (miembros del equipo de Telltale Games), para dar variedad y credibilidad, con una cuidada dirección a cargo de Nick Mastroniani, Jack Fusting y Lazar Levine, los principales responsables del sonido del juego.

Los episodios están dirigidos por diferentes responsables: Sean Vanaman, Jake Rodkin, Dennis Lenart, Eric Parsons, Nick Herman y Sean Ainsworth. Su trabajo denota grandes influencias de la ficción cinematográfica y televisiva, aunque sin olvidar que el receptor del videojuego no es pasivo, sino que quiere ser partícipe del relato. Hay momentos en los que la acción no conlleva ningún desafío ni peligro, aunque el juego busca que el usuario entre en una situación tensa de cara a una escena climática posterior. Por ejemplo, hay un momento en que el protagonista, malherido, debe caminar sobre una pobre estructura de madera desde la terraza de un edificio a la de otro. Este punto está entre cinemáticas, en una secuencia en la que los personajes están cruzando una ciudad abarrotada de zombis. Esta parte del camino podría haberse plasmado en la misma cinemática, pero los diseñadores optan por que lo recorra el propio jugador. Al implicarlo, aunque sólo sea pulsando una tecla para que el avatar camine, el resto de efectismos tiene mejores resultados. Así, la cámara se sitúa en un plano cenital que permite ver al protagonista caminando muy lentamente, en parte a causa de sus heridas y en parte por no forzar la estructura de madera sobre la que se mueve. Bajo él está el peligro: varios metros de caída y una calle llena de zombis. Todo esto ambientado, una vez más, con un gran trabajo de sonido: el caminar de los muertos vivientes, el crujir de la madera, la dificultosa respiración de Lee. Mientras, el jugador está controlando sus movimientos, temeroso de que la estructura ceda y tenga que actuar con rapidez para sobrevivir. En realidad no hay peligro, pues el personaje no puede caer en realidad, pero el jugador no lo sabe. Así, se utilizan los distintos elementos narrativos del videojuego para preparar emocionalmente al receptor de cara a una futura escena.

De esta forma, la dirección altera el punto de vista a lo largo del juego para adecuarse al momento e incrementar la tensión. Así, aunque el juego tiene una perspectiva en tercera persona, puntualmente pasa a una visión subjetiva en momentos especialmente complicados para el personaje. También juegan con colocar al personaje de manera frontal para que huya andando para atrás o con nublar la imagen (cuando recibe un golpe), aumentando (ligeramente) la dificultad.

La mecánica de los eventos de tiempo hace que tomar decisiones sea aún más complicado para el jugador. Para elegir entre una cosa y otra, la mayoría de las veces hay un límite de tiempo muy escaso, con el fin de que el usuario tome las decisiones con la menor frialdad posible, lo más cercano que se pueda a la experiencia del protagonista. Esto lleva a muchos errores con cuyas consecuencias hay que cargar. Es cierto que el jugador siempre podrá cargar una partida anterior para tomar una decisión diferente, pero el mismo usuario sabe que así la experiencia es menos gratificante.

El avatar del juego tiene un pequeño inventario con el que el jugador no puede interactuar directamente. En lugar de eso, cuando hay un objeto o personaje en el escenario con el que se puede interactuar, aparecen una serie de comandos. Si hay que utilizar un ítem del inventario con ellos, dicho ítem aparece entre los comandos.

The Walking Dead se aleja con acierto del *point and click*. El control directo del personaje ayuda a identificarse con él, mientras que el distanciamiento proporcionado por el *point and click* sería un lastre en un juego de estas características.

En anteriores capítulos hemos analizado aventuras gráficas que se alejaban de una estética *cartoon* y un tono de comedia para apostar por una trama oscura, madura y más compleja. Era el caso de la saga *Gabriel Knight*, por ejemplo. Con *The Walking Dead*, estamos un paso más allá de lo visto hasta ahora. Ya el texto original en el que se basa plantea unos dramas y dilemas que no suelen asociarse ni con una serie regular de cómic ni con el género de terror (al menos no para los más alejados al género y hasta hace pocos años). La esencia de la humanidad y los límites que se llegan a romper por asegurar la supervivencia propia y la de los seres queridos son los ejes en torno a los cuales giran las historias de *The Walking Dead* ya hablemos del cómic, de la serie de televisión o del videojuego.

A) Personajes

Aunque los personajes de esta historia son en su mayoría originales, existe un paralelismo entre ellos y los del cómic y la serie. Algunos de estos puntos en común tienden a ser una inversión de los personajes originales. Así, veremos roles del cómic que en el juego están encarnados por personajes de distinta raza o sexo. Veamos los puntos en común más importantes.

- *Rick Grimes y Lee Everett*. Ambos son los personajes principales de sus respectivas historias. En los dos casos, su origen está marcado por un fuerte posicionamiento a un lado u otro de la ley. Rick es policía, mientras que en el caso de Lee se ha optado por lo contrario, un convicto condenado por asesinato. Tanto en el cómic como en la serie, Rick recibe un disparo en acto de servicio y despierta solo meses después cuando los zombis están por todas partes. En cuanto a Lee, sufre un accidente de coche que lo deja inconsciente un tiempo, se despierta horas después e igualmente descubre que los muertos vivientes se hallan por doquier. Rick tiene un hijo llamado Carl y lucha para darle una vida normal y que esté a salvo aunque la realidad no le permite hacerlo como desearía. Al mismo tiempo, Lee se encuentra en la misma situación con respecto a Clementine, la niña a la que acoge bajo su responsabilidad al principio de la aventura. Los dos son hombres que se ven obligados a tomar decisiones en situaciones límite, lo que acabará cambiando su carácter. Resulta llamativo el aspecto racial. Rick es caucásico mientras que Lee es de raza negra. El hecho de que Lee sea también un convicto mientras que el otro es policía le da un componente social que puede llegar a verse lleno de prejuicios.
- *Carl y Clementine*. Las figuras paternas de ambos personajes son los protagonistas de las dos historias, Rick y Lee, respectivamente. Son niños pequeños que vivían una vida tranquila, con la ingenuidad e inocencia propias de la infancia. De repente, el terror inunda el mundo y se ven obligados a convivir con un grupo de desconocidos que a veces llegan a ser un peligro mayor que la amenaza sobrenatural que los acecha. Los dos aprenden cómo desenvolverse en este nuevo mundo a través del comportamiento de sus modelos a seguir, lo cual hace que Rick y Lee se cuestionen qué pueden enseñarles, además de buscar un lugar seguro para ellos. Carl desarrolla una personalidad mucho más siniestra que Clementine, algo lógico teniendo en cuenta que la historia del niño es mucho más larga que la de ella.
- *Shane y Kenny*. Shane era compañero de trabajo y amigo de Rick. Durante el apocalipsis zombi, sus opiniones e intereses chocan entre sí, dando lugar a un severo enfrentamiento entre ellos. Kenny es una de las primeras personas que Lee se encuentra en el juego. No hay una historia previa entre ellos, así que la aventura se dedica a cultivar la relación entre ambos personajes para que luego el conflicto tenga mayor fuerza. El juego, que como ya sabemos presta especial atención a la toma de decisiones por parte del usuario y se adapta a las mismas, permite que la evolución de Kenny pueda ser distinta en algunos puntos y acabe de forma diferente, pero el arquetipo de amigo y rival del héroe sigue estando presente, igual que en el caso de Shane.
- *Sophia y Duck*. Son los otros niños del grupo de supervivientes, amigos de Carl y Clementine, respectivamente. En los cómics, la madre de Sophia se siente muy unida a Rick y su mujer Lori. En el juego, los padres de Duck (Kenny y Katjaa) tienen una especial conexión con Lee (o al menos esa opción se plantea para que el jugador la tome). Por otra parte, en la serie de televisión Sophia es víctima de los zombis, igual que le ocurre a Duck en el videojuego.
- *Maggie-Glenn y Christa-Omid*. Maggie y Glenn conforman una de las parejas más carismáticas del cómic. Ella tiene un papel más serio que él, que suele tener una actitud algo más optimista, sobre todo desde que la conoce. Aunque el mismo Glenn aparece en el primer episodio del juego, más tarde aparece una pareja que viene a cubrir el rol de ellos en los cómics. Se trata de Christa y Omid. El jugador provocará la evolución de la relación de Lee con ellos a través de sus decisiones, como siempre, siendo una de las posibilidades que acaben teniendo plena confianza recíproca entre todos.
- *La tierra prometida es una trampa*. Jugar con apariencias engañosas no es algo exclusivo de *The Walking Dead*, pero Robert Kirkman lo ha convertido en algo típico de su cómic. Así, Rick y su

grupo se han ido encontrando con lugares habitados por otras personas que parecían idóneos para vivir y formar una fuerte comunidad, para luego descubrir que estaban llenos de peligros provenientes de sus mismos habitantes. Lo mismo ocurre en la aventura gráfica cuando Lee y los demás visitan la lechería de los hermanos St. John, donde el usuario tendrá que tomar algunas de las decisiones más difíciles que repercutirán en sus relaciones con el resto de personajes.

- *Los personajes aprenden lo que el jugador ya sabía.* Aunque cualquier jugador ajeno al fenómeno del cómic y la serie puede acercarse a esta aventura gráfica, lo más probable es que la mayoría ya conozca alguna de las otras obras de *The Walking Dead*. Por ello, hay situaciones y explicaciones que pueden resultar algo repetitivas, como el momento en que explican que cualquier persona que muera, sea o no mordida por un zombi, se convierte en uno de ellos. Es un mal necesario para dejar satisfechos a esos jugadores que no han leído los cómics ni visto la serie y, por suerte, estos momentos tienen una gran carga dramática independientemente de lo que expliquen como para no resultar demasiado tediosos a aquellos receptores que ya han consumido las otras historias.

B) 400 días

Un año después del lanzamiento del videojuego, Telltale Games lanzó un *DLC* (*Downloadable Content*), esto es, un material extra para el mismo al que los usuarios tienen acceso a través de una descarga por Internet. Recibió el título de *The Walking Dead - 400 days* y fue diseñado por Sean Ainsworth, Mark Darin y Harrison G. Pink.

400 days es un pequeño episodio que cuenta la historia de cinco personajes nuevos en los 400 primeros días del apocalipsis zombi. Arranca con una vista subjetiva en la que el usuario va recogiendo fotografías de un tablón en el que están retratados los protagonistas. Así, se presenta el relato de cada uno de ellos en momentos diferentes a lo largo de esos 400 días. El jugador tiene libertad absoluta para decidir el orden en el que jugar tales historias y, finalmente, aparece un sexto avatar: la mujer a través de la cual el usuario estaba recogiendo las fotografías, que sale en

busca del resto de personajes para invitarlos a una comunidad de supervivientes.

Este *DLC* es un ejemplo curioso de videojuego, al recoger al mismo tiempo la no linealidad y la multilinealidad. Por una parte, permite escoger al jugador el orden en el que se va a narrar la historia. Por otra, cada una de esas historias conlleva, como el juego original, una serie de decisiones que el usuario debe tomar y que van a afectar a las historias de cada personaje y la del grupo que luego conforman. Además, *400 days* sirve como puente entre la primera aventura *The Walking Dead* y la segunda (que lleva el subtítulo *Season Two - Temporada Dos*), por lo que las acciones que aquí lleve a cabo el jugador acabarán afectando también a su experiencia cuando se enfrente a la segunda parte de la serie. No es, sin embargo, obligatorio completar *400 days* antes de comenzar la *Temporada 2*.

Este episodio extra se aleja aún más que el juego base de los puzles tradicionales de una única solución, centrando su atractivo en la toma de decisiones en complejos dilemas morales. Plantea situaciones muy impactantes desde un primer momento, con cuidados diálogos y características muy diferenciadoras entre los personajes, para que el jugador pueda implicarse emocionalmente con ellos rápidamente. Es algo fundamental, pues la duración de este material nuevo es muy breve.

Hay otro concepto interesante relacionado con *400 days* y es el papel que cumple como herramienta de marketing. No es solamente la estrategia comercial de obtener más beneficios desarrollando un poco de material nuevo con las herramientas de un juego que ya se ha vendido, sino ese carácter de puente del que hablábamos antes que guarda con respecto a la siguiente entrega. Con este *DLC*, se mantiene el interés del consumidor por la saga, algo que suele diluirse con el paso del tiempo entre que sale una entrega y la siguiente.

Además, esto nos recuerda a una estrategia que se sigue desde hace unos pocos años en algunas series de televisión. Algunas producciones realizan miniepisodios (a menudo accesibles sólo por Internet) entre temporadas para seguir avivando el interés de los seguidores durante los largos periodos sin emisión, algo que tiene una gran similitud al objetivo que cumple el *DLC* del que hablamos. Así, vemos otro recurso más del lenguaje televisivo que se adapta al del videojuego en estas aventuras gráficas por entregas: tenemos episodios, tenemos *DLC* equivalentes a miniepisodios y, además, tenemos el concepto de temporada (como hemos visto antes) para referirnos a los diferentes títulos dentro de una saga.

8.3. *Heavy Rain*: ¿película interactiva?

El diseñador de videojuegos y compositor francés David Cage (su nombre real es David De Gruttola) comenzó su carrera dedicándose principalmente a la música, poniendo banda sonora a varios videojuegos publicados por Sony, Sega o Virgin, entre otros. Posteriormente, dio el salto al desarrollo propio de videojuegos, dando títulos más o menos conocidos como *Omikron: The Nomad Soul* (David Cage y Philip Campbell, Quantic Dream, 1999) y *Fahrenheit* (David Cage, Wilfried Brunet y Guillaume Bonamy, Quantic Dream, 2005). Finalmente, cinco años más tarde llegó su mayor éxito hasta entonces, un videojuego exclusivo para PlayStation 3 titulado *Heavy Rain* (David Cage, Quantic Dream, 2010). Se trata de un juego que ha causado división entre el público, con amantes y detractores por igual.

Heavy Rain (figura 8.2) es un videojuego de misterio y acción en el que Ethan Mars debe buscar a su hijo Shaun secuestrado por un misterioso asesino en serie conocido como el Asesino del Origami. Ethan, separado de su mujer Grace, ya había perdido a su primogénito, Jason, en un accidente. Paralelamente, el juego también cuenta la historia de otras personas involucradas con el caso: Norman Jayden, un agente del FBI drogadicto que asiste a la policía en la investigación; el detective privado Scott Shelby, que realiza sus propias indagaciones; y Madison Page, una periodista que ayuda a Ethan.



Figura 8.2. *Heavy Rain* (© Quantic Dream).

8.3.1. ¿Es realmente un juego?

Heavy Rain es un producto que apuesta mucho por la inmersión del espectador en la historia. Las mayores bazas que cuentan a su favor son un impresionante apartado técnico y la creación de una atmósfera a través de una trama de misterio que permite atrapar al receptor. Es en el *gameplay* donde se encuentra la polémica.

La trama se desarrolla de manera excesivamente fluida, el juego lleva de la mano al usuario de un lugar a otro. Apenas hay puzles propiamente dichos, y los que hay casi podríamos decir que son de dos piezas. Los elementos que hacen avanzar la trama son principalmente *triggers*, acciones que hay que cumplir pero que no entrañan ninguna dificultad. El otro gran pilar del juego son los eventos de tiempo y las tomas de decisiones, donde se explota la multilinealidad de la historia.

El mayor desafío que plantea *Heavy Rain* (aunque sigue sin ser un gran reto) es de habilidad, teniendo el jugador que pulsar las teclas del mando (e incluso ir moviéndolo) en perfecta coordinación con las indicaciones dictadas por el propio videojuego. Tanto por la pericia del jugador en este asunto como por las decisiones que tome se irá desarrollando la trama de una forma u otra, llegando a haber múltiples finales para los distintos personajes.

Su limitada jugabilidad ha sido el foco donde se han concentrado las mayores críticas. Si bien el receptor sigue siendo activo, para tratarse de un jugador su intervención es bastante limitada. Esto es algo que podría achacársele también al posterior *The Walking Dead* y que hemos visto con anterioridad en este mismo capítulo. Las mecánicas del juego de Telltale Games son herederas de las de *Heavy Rain* pero, a diferencia de éste, *The Walking Dead* plantea un mayor número de retos. Los puzles son más numerosos (aunque no más difíciles) y los desafíos de habilidad incluyen partes arcade de disparos. Es un juego muy fácil pero tiene mayor número de obstáculos (y de mayor variedad) que el título de David Cage.

Este tipo de críticas a *Heavy Rain* se han repetido (e incrementado) con el siguiente título desarrollado por Cage, *Beyond Two Souls* (David Cage, Quantic Dreams, 2013). El poco control que se ejerce sobre los personajes ha hecho que muchos jugadores califiquen estos dos títulos de "película interactiva", negándoles el estatus de videojuego. El propio creador ha salido en defensa de sus obras. En declaraciones al medio *Gamespot*, Cage declaró que "nadie debería poder definir lo que es un videojuego o lo que

debería ser; nadie tiene ese poder" (Cage, 2013: 2). Desde un punto de vista teórico, hemos de estar en desacuerdo. Es cierto que nadie debería definir las mecánicas de un medio que sigue vivo y al que le queda aún mucho por recorrer, pues esas limitaciones teóricas acabarían lastrando el apartado creativo, que es lo que mantiene al medio en cuestión. Un medio, además, se define por sus obras, que exploran sus posibilidades continuamente. Pero también tiene sus límites y, en el caso del videojuego, uno de esos límites es que hay un componente de juego. La interactividad no es lo mismo que jugar. No negamos que *Heavy Rain* o *Beyond Two Souls* sean videojuegos: aunque no tan destacados como otros títulos más tradicionales, siguen teniendo retos propios de un juego, sin importar lo sencillos de superar que puedan llegar a ser. Pero sí defendemos que hay unos mínimos requisitos que un videojuego debe cumplir para ser considerado como tal y uno de los más importantes y obvios es que se juegue a él.

La pregunta que es más difícil de contestar es: ¿es una aventura gráfica? En principio, y ateniéndonos a la definición que dábamos en el segundo capítulo de este libro, tenemos que decir que no, pues los puzles no hacen avanzar la trama (apenas existen en el juego). No obstante, sí que podríamos encontrarnos ante algún tipo de híbrido o derivado de las aventuras gráficas, que puede investigarse para ver hasta dónde puede llegar este género.

8.3.2. Una historia cinematográfica

En *Heavy Rain* a la escasa jugabilidad previamente mencionada se le une un férreo uso del lenguaje cinematográfico. Las llamadas cinemáticas o *cutscenes* constituyen un alto porcentaje del juego. El estilo con el que se usan planos, montaje, música y diálogos está claramente influido por las técnicas del séptimo arte. Así, uno de sus elementos que más destaca por su enorme peso en el desarrollo del juego es el guion.

La trama y su desarrollo es lo que más acaba atrapando o repeliendo al usuario. El relato va a caballo entre el *thriller* y el melodrama, utilizando el suspense y la acción del cine negro y policíaco mientras explora los sentimientos de sus protagonistas. Teniendo un lugar tan destacado en la producción, se pensaría que el guion está sumamente cuidado, pero lo cierto es que hace aguas.

El propio comportamiento de los personajes está a veces poco justificado. Existe una relación romántica en la que uno de los posibles finales es feliz,

con Ethan y Madison mudándose junto al hijo de él. Es una relación poco creíble, sustentada en unas circunstancias muy concretas y que tiene poco sentido una vez que aquéllas se superan. Por otro lado, hay un momento en el que existe la posibilidad de que el teniente de policía con el que colabora el agente del FBI amenace con una pistola a éste. Las consecuencias de este acto deberían ser astronómicas en lo concerniente a su carrera, pero no hay ninguna. Además, aunque se haya retratado anteriormente como un tipo violento, la acción que realiza aquí es demasiado exagerada: está agrediendo a un compañero, no a un sospechoso que resulte una amenaza. Este ataque por parte del policía no está debidamente justificado en cuanto a la psique del personaje y claramente está incluido para causar una fuerte impresión y hacer que el jugador sospeche que en realidad se trata del asesino al que se busca.

Por otro lado, hay un elemento de ciencia ficción completamente fuera de lugar. Jayden, el agente federal, dispone de un dispositivo especial llamado ARI. Se trata de unas gafas negras que crean un sistema de realidad virtual a través del cual se pueden analizar todo tipo de pruebas. Incluye un guante negro con el que Jayden maneja la interfaz de la simulación. El impacto visual que la inclusión de este dispositivo tiene en el juego es absolutamente abrumador, especialmente en los momentos en los que simula grandes paisajes. Al principio, también parece que va soportar una interesante mecánica de juego, pero en realidad no va más allá del efectismo. La jugabilidad no cambia cuando se utiliza a ARI, simplemente tiene un aspecto distinto. El resto de la historia tiene una marcada ambientación realista y, en medio de todo esto, está este aparato futurista como un pez fuera del agua que, además, no aporta nada al sistema de juego, simplemente una excusa para dar cierta información de manera rápida al jugador y al personaje.

Al finalizar la aventura, hay algunas situaciones que se han presentado y que no se sostienen demasiado bien. Por ejemplo, se plantea la posibilidad de que el mismo Ethan Mars sea el asesino del Origami. Para que tal teoría tenga efecto, se presenta al personaje sufriendo lapsus de memoria. Durante ellos, ni él ni por supuesto el jugador saben lo que ha hecho. Aparece al cabo de unas horas en un lugar desconocido llevando en la mano una figura de origami, igual que las víctimas del asesino en serie que se está investigando. Finalmente se descubre que Ethan no es el responsable, pero nunca se llega a explicar del todo lo que ocurre en esos periodos de tiempo. Es cierto que puede deberse a muchos motivos médicos, pero ¿cómo llegan a él las figuras de origami? Es una coincidencia demasiado evidente como para que se quede únicamente en eso. Da la impresión de que nos encontramos ante algo que simplemente quiere engañar al jugador, haciéndole

sospechar de alguien inocente, pero sin dar una explicación razonable al motivo de esas sospechas.

El puro engaño es uno de los recursos que, desgraciadamente, más usa David Cage en *Heavy Rain*. El asesino es, de forma bastante predecible, uno de los cuatro avatares del juego. Sus acciones son completamente incoherentes con quien resulta ser, poniendo en peligro su vida y enfrentándose a gente muy peligrosa, algo completamente innecesario para sus auténticos propósitos. Podría haber cumplido su objetivo de manera más fácil, pero en lugar de eso se opta por algo muy exagerado y contradictorio para asegurarse de que el jugador no va a averiguar la identidad del asesino antes de tiempo.

Hay otros dos tipos de engaños que llaman mucho la atención. Por un lado, el juego plantea la posibilidad de escuchar los pensamientos de los personajes jugadores. Los pensamientos del asesino no son simplemente neutrales, sino los de una persona inocente que verdaderamente está buscando al responsable de las muertes.

Por otro lado, Cage juega con la selección de información para el receptor de una manera tan extrema que roza la categoría de información absolutamente falsa. Hay una escena clave en la que el asesino mata a alguien y finge descubrir el cadáver. Esto ocurre de una vez y no hay un periodo de tiempo entre el asesinato y el descubrimiento del cuerpo. Sucede en el mismo espacio y tiempo, en teoría, en lo que debería ser la misma escena. El problema está en que esa escena está recortada para omitir la parte del asesinato y, cuando finalmente se contempla la parte suprimida, el usuario puede tener la sensación de haber sido engañado.

En otro orden de cosas, podemos hablar de un personaje que llama la atención por su escaso tiempo en pantalla. Se trata de Grace, la ex esposa de Ethan y madre de sus hijos. Las convenciones sociales nos dicen que, normalmente, en un caso de divorcio la madre suele quedarse con los niños. En este caso, para reforzar la figura de "superpadre" que quieren vender con Ethan, Shaun vive con él. No hay ninguna explicación del motivo. Quizá no sea especialmente relevante, pero llama la atención el planteamiento que se le da y que no se justifique, sobre todo dadas las circunstancias de la muerte de su primer hijo: Ethan debía vigilarlo pero, en un pequeño despiste, el niño se escabulló y fue atropellado. La única aportación que da Grace a la trama es apuntar a la policía en dirección a su marido, ocupando el puesto de sospechoso principal. Parece que la intención aquí era principalmente dar la posibilidad de una trama romántica. Se podría haber planteado una reconciliación entre Ethan y Grace

para tal efecto, involucrándola además en la investigación para salvar a su hijo (algo que habría tenido bastante sentido), pero por algún motivo a Cage debió parecerle más interesante que el interés romántico estuviese centrado en una mujer que no fuese la madre de Shaun, posiblemente para darle un mayor aire de "nuevo comienzo" al final feliz.

El carácter cinematográfico de *Heavy Rain* se nota también en las obras que han influido sobre el videojuego. Además de cualquier otra historia sobre asesinos en serie, hay dos títulos cinematográficos que parecen estar entre las principales referencias. En primer lugar, de *Seven* (David Fincher, 1995) parece tomar la atmósfera con una opresiva lluvia constante, contextualizando los atroces actos del homicida. En segundo lugar, el asesino somete a Ethan a una serie de pruebas a cambio de pistas del paradero de su hijo. Estos desafíos ponen en peligro su propia vida y la de otros, en lo que parece una referencia (aunque de una manera mucho menos sangrienta) a la película *Saw* (James Wan, 2004).

Con sus fallos y sus virtudes, lo cierto es que *Heavy Rain* ha planteado interesantes debates. Desde la simple división entre los jugadores, los que lo adoran y los que lo odian, hasta el planteamiento mismo de la naturaleza de videojuego y de la aventura gráfica.

8.4. Los juegos de este capítulo

Videojuego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Telltale Texas Hold'em	Brendan Q. Ferguson y Kevin Bruner	Telltale Games	2005
Bone: Out from Boneville	Graham Annable	Telltale Games	2005
Farenheit	David Cage, Wilfried Brunet y Guillaume Bonamy	Quantic Dreams	2005
Bone: The Great Cow Race	Graham Annable	Telltale Games	2006
Sam & Max: Season One	Brendan Q. Ferguson, David Grossman, Steve Purcell, Charles Jordan, Jeff Lester y Heather Lee	Telltale Games	2007

Sam & Max: Season Two	Brendan Q. Ferguson, Charles Jordan, Dave Grossman, Heather Lee Logas, Ian Dalla s,Jeff Lester, Steve Purcell	Telltale Games	2008
Heavy Rain	David Cage	Quantic Dreams	2010
Back to the Future: The Game	Michael Stemmle, Andy Hartzell y Jonathan Straw	Telltale Games	2010
Wallace & Gromit's Grand Adventures	Sean Vanaman, Andy Hartzell y Joe Pinney	Telltale Games	2010
Law & Order: Legacies	Ryan Kaufman	Telltale Games	2011
Jurassic Park: The Game	Joe Pinney, Mark Darin, John Drake y Jonathan Straw	Telltale Games	2011
The Walking Dead	Jake Rodkin y Sean Vanaman	Telltale Games	2012
The Walking Dead - 400 days (DLC)	Sean Ainsworth, Mark Darin y Harrison G. Pink	Telltale Games	2013
Beyond Two Souls	David Cage	Quantic Dreams	2013



Aventuras japonesas y estudios *indies*

9.1. Aventuras gráficas japonesas

Si bien es cierto que la lista de aventuras gráficas creadas en Japón no es muy extensa, también es verdad que los japoneses cuentan en su haber algunos de los títulos más originales y curiosos del género. Tenemos ejemplos que van desde aventuras *point and click* al estilo más clásico, como es el caso de *Policenauts* (Hideo Kojima, Konami, 1994), a auténticos experimentos que nos llevan a preguntarnos seriamente si estamos ante un juego de aventura o no, tal es el caso de la exitosa saga de *El Profesor Layton*.

9.1.1. Konami y Hideo Kojima

No podemos hablar del videojuego en Japón sin hacer alusión a una de las empresas más prolíferas del sector en este país, Konami, y a uno de sus más importantes talentos, Hideo Kojima.

La empresa Konami fue fundada por Kagemasa Kozuki en 1969, pero no fue hasta el año 1973 cuando se comenzó a dedicar a la fabricación de máquinas arcade. Con el tiempo Konami comenzó a desarrollar juegos para PC y Nintendo. Con la consola NES la empresa se consolidaría como uno

de los grandes del mercado sacando a la venta grandes éxitos como la serie *Castlevania* o *Metal Gear*.

En el año 1986 Hideo Kojima pasaría a formar parte de sus trabajadores. Su primer juego para la empresa sería *Penguin Adventure* (Ryouhei Shogaki y Hideo Kojima, Konami, 1986), un sencillo juego de plataformas que sería la continuación de otro titulado *Antartic Adventure* (Konami, 1983). Al año siguiente Hideo Kojima crearía una de las sagas más importantes de la historia del videojuego, la serie *Metal Gear*.

A finales de la década Hideo Kojima desarrolló su primera aventura gráfica, *Snatcher* (Hideo Kojima, Konami, 1988). Después de esto el diseñador no volvería a trabajar el género hasta el año 1994 con su videojuego *Policenauts*.

Actualmente Konami es una de las desarrolladoras más importantes de videojuegos en Japón junto con Nintendo. Hideo Kojima continúa su labor con esta empresa ampliando su exitosa saga *Metal Gear*.

A) Snatcher

El juego fue desarrollado en 1988 por Hideo Kojima. Hubo numerosas versiones del mismo a lo largo de los años. Apareció inicialmente para el *NEC PC-8801* en Japón; posteriormente, en 1992 se realizó un *port* destinado al *Turbo Grafx-16*. En Japón, América y Europa llegó a aparecer en la plataforma *Mega CD* (en el continente americano se conocía este dispositivo como *Sega CD*). En 1996 se volvió a reeditar para las consolas PlayStation y Sega Saturn.

Snatcher es un videojuego muy adulto con una trama *cyberpunk* muy lograda. Está fuertemente influenciado por películas de ciencia ficción de la época como *The Terminator* (James Cameron, 1984) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

La historia comienza cuando en el año 1991 un arma química conocida como Lucifer-Alpha es liberada en la atmósfera acabando con el 80% de la población de Europa y Asia. Cincuenta años más tarde la humanidad se enfrenta a los peligros de una nueva raza de *cyborgs* (mitad humanos mitad robot) que amenaza con destruir la vida humana. Estos androides son conocidos como los *snatchers*. Éstos se dedican a seleccionar víctimas y asesinarlas con el fin de suplantarlas, siendo prácticamente indiferenciables los unos de los otros. El protagonista Gillian Seed es un policía con amnesia que acaba de convertirse en *Junker*, una patrulla especial destinada a destruir a los *snatchers* (la similitud argumental con *Blade Runner* es abrumadora).

El juego cuenta con un elevado contenido violento y erótico que lo hace no apto para menores.

Para el *gameplay* se planteó un sistema a mitad de camino entre el *point and click* y la aventura textual, con visión en primera persona (aunque el protagonista aparece en pequeñas viñetas, mezclando ligeramente de este modo la tercera persona). Tiene un menú de comandos de texto que nos permite movernos, inspeccionar el entorno o hablar con otros personajes. También cuenta con un comando un tanto particular, *Metal Gear*, que hace referencia a un pequeño robot que acompaña al protagonista en su aventura y que nos permite hacer cosas como guardar los avances de la partida. Además, *Snatcher* introduce fórmulas arcade para representar los momentos de acción en el videojuego, similar a lo que luego se vería en la aventura gráfica *Expediente X* y *Blade Runner*.

Snatcher es un videojuego con un gran contenido textual, los diálogos son largos y con muchas opciones para inspeccionar. El papel del narrador del juego se comparte entre el protagonista y el pequeño robot que lo acompaña, *Metal Gear*, con el que se pueden mantener conversaciones que nos darán pistas sobre el estado del juego y el siguiente objetivo que se ha de alcanzar.

B) Policenauts

Se trata de otra aventura gráfica de ciencia ficción creada por Hideo Kojima en 1994. En muchos aspectos, es similar a la anteriormente comentada *Snatcher*, pero en esta ocasión el avance de la tecnología les permitió deslumbrar a los jugadores con unos gráficos muy cuidados y unas estupendas animaciones estilo manga. La carga textual del videojuego es muy alta, las animaciones son abundantes y largas y lo mismo pasa con las conversaciones con otros personajes. Esto hace que en ocasiones nos planteemos si realmente estamos ante un videojuego o ante una película con componentes interactivos.

La trama, nuevamente de ciencia ficción, se desarrolla en un hipotético futuro, en el año 2010. La NASA ha creado la primera colonia espacial de la historia. Para mantener la paz dentro de ella forman un cuerpo de policías astronautas llamado *Policenauts*, del cual forma parte el protagonista del

videojuego, Jonathan Ingram. Tras un desgraciado accidente Jonathan se pierde en el espacio y no es rescatado hasta 25 años más tarde, tiempo durante el cual no ha envejecido nada. Cuando regresa deja el cuerpo de policía espacial y comienza a trabajar como detective privado. Es entonces cuando aparece su exmujer para proponerle un caso: quiere que busque a su marido desaparecido en la misma colonia en la que él trabajaba. Tras rechazar el caso finalmente decidirá aceptarlo ante el misterioso asesinato de la que fuera su esposa.

En cuanto a la jugabilidad es una aventura de *point and click* en primera persona. El juego también cuenta con pequeños momentos arcade que se utilizan sobre todo para solucionar escenas de tiroteos y momentos de acción. También existe la posibilidad de practicar la puntería de tu personaje una vez se llega a la estación espacial.

9.1.2. Junko Kawano

Es una ilustradora, diseñadora de videojuegos y escritora. Entró a trabajar en la empresa Konami en el año 1993. Su primer encargo fue el diseño de un videojuego de rol, que finalmente tomaría forma en *Suidonken* (Junko Kawano, Jun Saito, Kō. N y Toshiyuki Tanaka, Konami, 1996). En 1998 trabajó como diseñadora en *Twinbee RPG* (Junko Kawano y Katsuaki Matusbara, Konami, 1998), repitiendo de nuevo con un juego de rol al estilo clásico.

Al fin en el año 2001 se introdujo en el mundo de la aventura gráfica, con un juego llamado *Shadows of Memories* (Junko Kawano, Konami, 2001) que se publicó para PlayStation 2, Xbox, PC y PSP. El juego estaba realizado en 3D y el control de los personajes se hacía de manera directa. La trama está protagonizada por un chico que aparece misteriosamente en una especie de limbo donde le comunican que está a punto de morir. Allí le dan un dispositivo capaz de alterar el tiempo que le permitirá salvar su vida.

Posteriormente diseñó otro juego de aventuras para Nintendo DS llamado *Time Hollow* (Junko Kawano, Konami, 2008). La temática de este juego también tenía relación con los viajes en el tiempo. Finalmente en 2010 diseñó el juego *Zack y Ombra: The Phantom Amusement Park* (Junko Kawano, Konami, 2010).

A) Time Hollow

Es una aventura gráfica de *point and click* en primera persona. Como en *Snatcher*, se utilizan retratos del personaje al mismo tiempo que la visión subjetiva, combinando una vez más la tercera y la primera personas (esto será muy típico de algunos títulos japoneses). El juego guarda mucha relación con el anteriormente publicado *Shadows of Memories*, sobre todo a nivel narrativo, ya que ambos protagonistas utilizan un pequeño dispositivo que les permite alterar el tiempo a conveniencia. En cuanto a la mecánica del juego sí son substancialmente diferentes pues *Time Hollow* está realizado con gráficos 2D y con manejo indirecto. Resulta por lo tanto que *Time Hollow* es una aventura gráfica mucho más clásica a pesar de ser posterior en cuanto a tiempo de publicación.

En cuanto a trama, *Time Hollow* es un videojuego bastante complejo, pues la historia está plagada de saltos temporales y viajes en el tiempo. Además, juega con dos realidades alternativas que se van intercalando. Todo esto lo convierte en un ejercicio de guion bastante complejo que Junko Kawano ha resuelto con bastante eficacia. El protagonista, Ethan Kairos, acaba de cumplir 17 años cuando es lanzado a una realidad alternativa en la que sus padres desaparecieron hace 12 años y él vive con su tío Derek. El objetivo del juego es ayudar a Ethan a salvar a sus padres utilizando un pequeño bolígrafo capaz de crear agujeros temporales.

Una de las peculiaridades del *gameplay* es que la historia se va resolviendo a través de unos *flashbacks* que el protagonista va recopilando. Estos *flashbacks* aparecen en forma de fotografías de las cuales en un primer momento no sabemos nada. A medida que avanza la historia se van descubriendo datos sobre las mismas. El juego cuenta además con un inventario típico de los juegos de aventuras y un registro de personajes que se puede consultar en cualquier momento.

9.1.3. Capcom y Shu Takumi

Capcom es una empresa desarrolladora de videojuegos japonesa que se fundó en 1979. En un principio se dedicaron a la producción de máquinas de videojuegos. En aquel entonces, la empresa se llamaba Japan Capsule Computers. De hecho, el nombre con el que se conoce hoy día a la empresa nació de unir las primeras letras de *Capsule* y *Computers*: *Capcom*.

Desde que creara su primer juego arcade, *Vulgus* (Tokuro Fujiwara, Capcom, 1984), Capcom no ha parado de cosechar éxitos. En su currículum encontramos algunas de las sagas más exitosas y duraderas de las historia del videojuego. Entre ellas vemos títulos tan emblemáticos y reconocibles como pueden ser *Mega Man* (Akira Kitamura, Capcom, 1987), *Street Fighter* (Hiroshi Matsumoto, Capcom, 1988), *Captain Commando* (Akira Yasuda y Junichi Ohno, Capcom, 1995), *Resident Evil* (Shinji Mikami, Capcom, 1996) o la saga que nos atañe en este libro, *Ace Attorney*.

Shu Takumi comenzó a trabajar para la empresa Capcom en 1994. Cuatro años más tarde, trabajó junto a Shinji Mikami en la producción de la segunda parte de *Resident Evil*. Ante el buen resultado obtenido con la realización y venta de este juego, Capcom encargó a Takumi la realización del videojuego *Dino Crisis* (Shu Takumi, Kuniomi Matsushita e Hiroyuki Kobayashi, Capcom, 1999) y su posterior secuela. Después de esto, el diseñador decidió dar un giro a su carrera en el mundo del videojuego y dedicarse al diseño de aventuras gráficas, creando el primer título de la interminable saga *Ace Attorney* en el año 2001. Esta saga aún continúa ampliándose con nuevas entregas. En el año 2010, Takumi diseñó otra aventura gráfica con unas características muy peculiares. Se titula *Ghost Trick, el detective fantasma* y al igual que sucede con la saga *Ace Attorney* supone una curiosa modificación del sistema de juego *point and click* de la aventura gráfica tradicional.

A) Ace Attorney

Ace Attorney es una exitosa saga de aventuras gráficas creadas por Shu Takumi en la que el jugador se pone en la piel de un abogado defensor en el complejo sistema judicial japonés. El objetivo del juego es conseguir la absolución de nuestro cliente usando la información obtenida en la escena del crimen y durante los interrogatorios en el tribunal. Lo más llamativo de este título, aparte de su particular sistema de juego dividido en dos partes bien diferenciadas, es la enorme crítica que hace al sistema judicial japonés, donde los fiscales cuentan con una excesiva credibilidad y los abogados defensores cuentan con un estatus claramente inferior que dificulta tremendamente su labor.

Los tres primeros títulos de la saga son *Phoenix Wright: Ace Attorney* (Shu Takumi, Capcom, 2001), *Phoenix Wright: Justice for all* (Shu Takumi, Capcom, 2002) y *Phoenix Wright: Ace Attorney trials and tribulatios* (Shu Takumi, Capcom, 2004). Se publicaron primero para Game Boy Advance; años más tarde, entre el 2005 y 2007, se relanzarían haciendo *ports* para la consola Nintendo DS. En esta versión aprovecharon las ventajas que ofrecía la pantalla táctil de la consola así como el micrófono que incorporaba, haciendo aún más rica la experiencia de juego.

Después de estos títulos se lanzaron tres más en los que el protagonista ya no era *Phoenix Wright*, sino otros personajes de la saga. Éste es el caso de *Apollo Justice: Ace Attorney* (Takeshi Yamazaki y Keisuke Yamakawa, Capcom, 2007) y *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth 1* (Takeshi Yamazaki, Yuuki Furukawa, Yuki Nakamura y Fumiaki Iwaoka, Capcom, 2009) y *2* (Takeshi Yamazaki, Yuuki Furukawa, Yuki Nakamura y Fumiaki Iwaoka, Capcom, 2011).

Para el final de la saga se recupera el protagonismo de *Phoenix Wright*. Así, nos encontramos con el videojuego *Phoenix Wright: Dual Destinies* (Yoriki Daigo, Natsuki Ikawa, Takanori Amano, Ryo Satoh y Shin Kurosawa, Capcom, 2013) para la consola Nintendo 3DS. Un año antes salió a la luz en Japón un curioso experimento que ha unido a las compañías de videojuegos Capcom y Level 5 en un mismo proyecto: *El profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* (Shu Takumi, Capcom, 2012), que vio la luz en Europa en 2014.

El sistema de juego de la saga *Ace Attorney* nos presenta una acción dividida en dos fases.

En primer lugar se nos presenta un caso con un acusado al que tenemos que defender. Para hacer esto tenemos que reunir datos sobre el caso en cuestión, indagando en la escena del crimen. Esta es la fase de investigación. Aquí el mecanismo de juego utiliza un sistema *point and click* en primera persona. Haciendo clic en las distintas partes de la escena del crimen vamos encontrando pistas. También tendremos que hablar con algunos personajes que nos iremos encontrando para interrogarlos y obtener más datos.

Una vez completemos esta fase y tengamos las pistas necesarias para defender al acusado se pasará a una segunda fase, la confrontación en el juzgado. En esta parte, la perspectiva va cambiando para encuadrar en pantalla al personaje que toma toma la palabra, sea el jugador u otro. Aquí se irá llamando a los testigos para que declaren en contra o a favor de nuestro cliente y mediante interrogatorios tendremos que ir desvelando la verdad del caso. En esta parte la acción se basa en su gran mayoría en el diálogo, con algo de apoyo del inventario, que en este juego se llama "Acta del Jui-

cio". Gracias al Acta podemos hacer uso de distintos objetos y utilizarlos como pruebas. También hay un sistema de puntos: si presentamos pruebas irrelevantes el jugador va perdiendo los puntos, de manera que si se queda a cero pierde el juego y tiene que comenzar desde el último punto guardado.

La dinámica de la saga se mantiene fiel a lo largo de las diferentes entregas y únicamente van añadiendo elementos nuevos que aportan nuevas formas de interactuar con la escena. Por ejemplo, en la segunda entrega se añaden lo "psicocandados", una forma de desbloquear los secretos de los personajes utilizando las pruebas. En el juego *Apollo Justice: Ace Attorney* se añade el modo de "recreación del crimen", una opción que permite, como su propio nombre indica, recrear la escena del crimen para buscar pistas. Así poco a poco se ha ido ampliando sin perder su espíritu original.

B) El profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney

Este es uno de los experimentos más curiosos en cuanto a *crossover*. No solamente la temática y la estética de estos juegos es completamente diferente de una saga a otra, sino que el sistema de juego tampoco tiene ninguna similitud.

Para unir los dos universos han optado por la yuxtaposición. Por un lado, tenemos una parte con la estética y la mecánica típica de los juegos de *El Profesor Layton*, con sus puzles y sus enigmas. Por otro, manejamos a *Phoenix Wright* con sus alegatos y sus investigaciones. Los dos estilos se van alternando a lo largo de los diferentes capítulos.

Para la elaboración de la trama se ha optado por introducir a ambos personajes en un contexto extraño. La trama se sitúa en una ciudad medieval llamada Laberinto. El profesor Layton tendrá que descubrir el misterio de dicha ciudad junto con su ayudante Luke. El papel de Phoenix Wright comienza cuando uno de los personajes, una niña llamada Mahone, es acusada de brujería. La tarea del abogado será demostrar su inocencia.

C) GhostTrick: Phantom Detective

Ghost Trick: Phantom Detective (Shu Takumi, Capcom, 2010) es una curiosa aventura gráfica desarrollada para Nintendo DS y otros dispositivos móviles. En ella nos metemos en la piel de un hombre que acaba de morir. No conserva ningún recuerdo y está decidido a investigar su propio asesinato.

Sin duda lo más llamativo de este juego es su sistema de juego. El juego arranca con el protagonista muerto y moviéndose como un fantasma; poco a poco va descubriendo que tiene diferentes habilidades con las que puede interactuar con el entorno y cambiar el destino de aquellos que le rodean. Hay dos estados de juego. Uno es el llamado mundo fantasma, donde el protagonista puede poseer objetos. El modo de desplazarse por la pantalla es saltando de un objeto a otro y encontrando la forma de conectarlos. En este modo de juego el tiempo se detiene y el protagonista puede comunicarse con las almas de otras personas muertas para así poder ayudarlas. Para tal labor, el tiempo volverá hacia atrás cuatro minutos antes de la muerte. El interactuar con los objetos se hace en el mundo de los vivos, siendo éste el segundo estado del juego. Aquí el protagonista puede mover las cosas que ha poseído anteriormente para así influir en el destino de las personas.

Sin duda, este juego se trata de una aventura gráfica, pues consiste en un gran enigma, la muerte del protagonista que debemos resolver mediante puzles que además se integran perfectamente en la historia general, presentándolo con unas mecánicas de juego muy originales. Utiliza una perspectiva *sidescrolling* y gráficos en 2D. El protagonista ejerce de narrador de la historia, ayudado por algunos personajes. El juego carece de inventario y el sistema *point and click* ha sido reemplazado por un sistema de control directo, por el cual se maneja al protagonista moviéndolo por los distintos objetos que hay en la habitación.

9.1.4. El profesor Layton: *¿aventura gráfica o juego casual?*

El Profesor Layton es una saga de videojuegos muy exitosa creada por la desarrolladora de videojuegos Level 5 en el año 2007. La idea del juego surgió cuando el director de la empresa decidió contactar con Akihiro Hino para crear un producto en colaboración. Hino es el creador de una serie de libros de puzles muy populares en Japón, *Head Gymnastics*. Cuando éste aceptó la propuesta decidieron introducir los puzles dentro de una historia de manera que el producto no se pareciera demasiado a *Brain Training* (*Brain Age*, Kōichi Kawamoto, Nintendo, 2006). El resultado fue una franquicia realmente rentable que hasta el momento ha dado lugar a seis juegos: *La villa misteriosa* (*Professor Layton and the Curious Village*,

Akira Tago y Akihiro Hino, Level 5, 2007) (figura 9.1), *La caja de Pandora* (*Professor Layton and the Diabolical Box*, Akihiro Hino y Akira Tago, Level 5, 2007), *El futuro perdido* (*Professor Layton and the Unwound Future*, Akira Tago y Akihiro Hino, Level 5, 2008), *La llamada del espectro* (*Professor Layton and the Last Spectre*, Akira Tago y Akihiro Hino, Level 5, 2009), *La máscara de los prodigios* (*Professor Layton and the Miracle Mask*, Akira Tago y Akihiro Hino, Level 5, 2011) y *El legado de los ashalanti* (*Professor Layton and the Azran Legacy*, Akira Tago y Akihiro Hino, Level 5, 2014). Ha servido de base también para la película *Professor Layton and the Eternal Diva* (Masakazu Hashimoto, 2009); sin olvidar, por supuesto, el anteriormente mencionado *crossover* con la saga *Ace Attorney* y el título para dispositivos móviles protagonizado por otros personajes: *Layton Brother: Mystery Room* (Tatsuya Shinkai, Matrix Software, 2012).



Figura 9.1. *Professor Layton and the Curious Village* (carátula de la edición española) (© Level 5).

El argumento de la saga es bastante simple. Hershel Layton, profesor de arqueología en Londres, es famoso por su habilidad para plantear y resolver puzles. Junto a su ayudante, un niño llamado Luke Triton, Layton viaja por todo el mundo resolviendo misterios. A medida que van avanzando las entregas se van añadiendo nuevos personajes a la trama. Los seis juegos publicados hasta el momento están divididos en dos trilogías, aunque argumentalmente los títulos no tienen una conexión fuerte entre ellos.

La mecánica del juego plantea una historia en la que a Layton le van proponiendo una serie de puzles que debe resolver para aclarar misterios. La trama se va desvelando a medida que se van solucionando tales puzles. Cualquier *NPC* (*non-player character*, personaje no jugador) puede plantear un puzle en cualquier momento. Si se le pregunta por una determinada información puede pedir a cambio al protagonista que resuelva su acertijo. También tiene un sistema para obtener pistas por si algún puzle resulta muy difícil para el jugador. A lo largo de la aventura se van recopilando pequeñas monedas que se pueden cambiar por pistas siempre que el usuario las necesite. Todo esto se adorna con una estética muy cuidada de estilo *manga/anime* y unas elaboradas animaciones que van dando forma a la historia.

Una de las cosas que más llaman la atención de los juegos de *El Profesor Layton* es el desacuerdo generalizado en cuanto al género del mismo. Si buscamos información sobre el juego en la Red nos daremos cuenta de que aunque en muchos sitios se le califica como juego de puzles casual, también hay un buen número de seguidores y periodistas especializados que lo defienden como una aventura gráfica. La cuestión que queremos tratar aquí es la razón de esta confusión.

La respuesta la tenemos sin duda en la pretensión de sus creadores de hacer algo nuevo y original introduciendo un juego de resolución de puzles dentro de una narración. De modo que en su origen se podría decir que era un juego de puzles. No obstante tiene muchos elementos que son propios de la aventura gráfica.

Si nos remitimos a la definición de aventura gráfica que se daba en el capítulo 2 de este mismo libro, veremos que para clasificar a un juego dentro de este género debe contar con una serie de puzles, que no son sino objetivos menores de uno mayor. Esto claramente se cumple en el *Profesor Layton*, ya que como hemos indicado anteriormente la resolución de puzles nos va abriendo el camino para la resolución del enigma principal de nuestra historia. No obstante, si continuamos leyendo la misma definición llegaremos a un punto en el que nos indica que dichos puzles deben estar completamente integrados en la historia que nos están contando. Aquí es donde el *Profesor Layton* se distancia del género de aventuras pues los puzles que nos plantea no tienen mucho que ver con la trama general del videojuego. Son planteados por los personajes del juego, pero sacan al jugador del escenario para que los resuelva. Podrían

haber sido lanzados sin una trama alrededor y serían exactamente los mismos puzles.

Si atendemos pues a esa definición podríamos concluir que no estamos ante una aventura gráfica. Sin embargo, aún tiene más elementos que son propios de este género. El *gameplay*, por ejemplo es claramente una variante del *point and click* adaptado a la mecánica de las consolas Nintendo DS y sus variantes; el protagonista cumple la función del narrador de la historia, la cual se va conformando mediante los diálogos entre personajes y animaciones; finalmente, los protagonistas deben interactuar con los *NPC* para ir resolviendo la trama y los misterios planteados.

Por lo tanto, deberíamos concluir que aunque no estemos ante una aventura gráfica al uso, sí que estamos ante un híbrido entre aventura gráfica y juego de puzles de corte casual, pues tampoco podríamos decir que *El Profesor Layton* sea un juego de puzles al uso.

9.2. Estudios *indies*

Hablamos de estudios de desarrollo *indies* para referirnos a aquellos que no forman parte de ninguna gran compañía. Normalmente, sus juegos permanecen relativamente alejados del circuito comercial principal, llegando a ser bastante menos conocidos que los llamados triple A.

No obstante, nada de esto quiere decir que no alcancen el éxito. Muchos de estos videojuegos llegan a cobrar mucha popularidad en un sector muy específico del público. Quizá no es muy numeroso, pero sí suficiente para que sus responsables salgan adelante en la industria.

Algunos de los estudios de los que hemos hablado anteriormente podrían considerarse *indies*, como *Telltale Games*. Sin embargo, por sus características específicas hemos decidido darles su propio espacio aparte para hablar de sus juegos.

9.2.1. La saga Deponia

El primer juego de la saga se titula simplemente *Deponia* (Jan Müller Michaelis, Daedalic Entertainment, 2012). El juego nos lleva a un mundo homónimo, en el que un gran vertedero cubre toda la superficie. Sus habitantes viven entre la basura, observando la ciudad entre las nubes llamada Elysium, donde una clase alta vive acomodada, sin siquiera saber que hay personas allí abajo.

El protagonista de esta historia es Rufus, un joven un egocéntrico, vago, corto de inteligencia y algo machista que siempre está intentando encontrar la forma de llegar a la inalcanzable Elysium. Vive con Toni, su exnovia, quien está más que harta de él. Lo más parecido que tiene a un amigo es Wezel, otro habitante de la ciudad en la que reside, Kuvaq.

Cuando por fin consigue poner rumbo a Elysium, se las apaña para que una joven del lugar, Goal, caiga desde el transporte en el que viaja hasta Kuvaq. Ella queda inconsciente y con su chip cerebral (que contiene sus recuerdos y personalidad) dañado. Rufus no cejará en su empeño de despertarla para poder alcanzar Elysium junto a ella.

Deponia nos retrotrae a las aventuras gráficas más famosas, sobre todo a aquellas desarrolladas en el seno de LucasArts. El *point and click*, la perspectiva en tercera persona y los personajes y escenarios dibujados en 2D son sólo los aspectos formales. Es, sin embargo, el propio desarrollo de la trama la que más recuerda a épocas pasadas.

La historia es sencilla: el protagonista quiere irse de su lugar de origen a otro mejor. Un personaje secundario femenino actúa como *macguffin*, recordándonos a Elaine de la saga *Monkey Island*. Alcanzar los objetivos principales es algo que se consigue a través de puzles que se van complicando a cada paso. Algunas de estas complicaciones no son por obstáculos físicos del escenario o por falta de objetos ni nada como eso, sino por la propia personalidad del protagonista. Por ejemplo, hay un momento en el que hay que despejar un camino lleno de trastos para poder pasar por él, pero Rufus se niega a limpiar. En lugar de algo tan simple, se complica la aventura con un puzle extra exclusivamente por el afán de diversión.

Este último ejemplo no es sólo una muestra de cómo la personalidad del personaje condiciona la propia aventura, sino de la importancia del humor en la misma, de forma similar a lo que ocurría con los títulos de LucasArts. Igualmente, *Deponia* también continúa con la tradición de crear personajes secundarios memorables, cada uno con sus peculiaridades al servicio de la comedia.

Además de los clásicos puzles que hay en este título, se plantean otros que casi constituyen minijuegos. Por ejemplo, reconstruir un trozo de vidriera a través de sus fragmentos. En el propio videojuego se les llama minijuegos y aquí viene la característica especial añadida por el equipo de desarrollo: estos minijuegos son opcionales. Al jugador se le da la posibili-

dad de saltarse estos puzles, cuya solución suele encontrarse tarde o temprano a base de ensayo y error. Así, si el jugador no está interesado por este tipo de enigmas o le resultan demasiado tediosos, siempre tiene la opción de seguir adelante. Por supuesto, la satisfacción del usuario siempre será mayor si supera por sí mismo todos los obstáculos, pero al menos no tiene por qué sufrir la frustración de quedarse atrapado ante uno de estos que, además, son menos comunes en las aventuras gráficas.

El juego concluye con un final abierto, de cara a realizar una secuela. Aunque no llega a ser un *cliffhanger* tan fuerte como los que nos encontramos en los juegos por entregas de Telltale Games, sí que llama la atención lo planificada que está la continuación de la saga. Al fin y al cabo, los juegos de los que bebe este título son en su mayoría series de varias entregas.

Con este final, se dejan sin resolver varias incógnitas. Por un lado, la aparición de uno de los principales villanos, Cletus, plantea dudas sobre el origen de Rufus, pues físicamente son exactamente iguales. A esto se le suman las continuas referencias al misterioso padre de Rufus, de quien se dice lo abandonó siendo un niño. Finalmente, Goal, cuya personalidad se encuentra almacenada en dos cartuchos cerebrales parte hacia Elysium junto a Cletus, con los recuerdos del diabólico plan para destruir Deponia borrados.

Estéticamente, *Deponia* resulta muy atractivo. El estilo es puramente *cartoon* (con muy pocas añadiduras en 3D), con influencias visuales de la ciencia ficción *steampunk*. Su *point and click* es extremadamente sencillo, con dos comandos, uno principal y otro secundario, respondiendo a los botones izquierdo y derecho del ratón del ordenador.

En cuanto a la jugabilidad, una de las cosas que más llama la atención es el inicio del propio juego, en el que un tutorial explica al usuario cómo controlar al avatar e interactuar con los objetos, escenarios y personajes no jugadores. En las aventuras gráficas clásicas, no había ningún tutorial de este tipo (para ello podían servir los manuales incluidos en las cajas de los juegos). Sin embargo, la mecánica de una aventura gráfica suele ser tan sencilla que resulta extraño, sobre todo para los veteranos del género, que dediquen los primeros minutos a explicar cómo funciona. Es una muestra del salto generacional entre los consumidores de videojuegos y de cómo los más jóvenes no han tenido tanto contacto con este tipo de títulos. Aunque para muchos pueda ser algo innecesario, lo cierto es que Daedalic ha tenido un gran acierto a la hora de facilitar el acceso a su *Deponia* (y otros juegos de la compañía que hacen lo mismo) a jugadores acostumbrados a un manejo y una jugabilidad radicalmente diferentes.

Chaos on Deponia (Jan Müller-Michaelis, Daedalic Entertainment, 2012) apareció más tarde en ese mismo año. La segunda entrega de esta trilogía retomaba la acción donde la dejaba su predecesor, con Rufus intentando alcanzar el transporte en el que Goal viaja con Cletus. Lo consigue y, repitiendo el recurso de la anterior entrega, Rufus y Goal caen de nuevo en Deponia, esta vez en el Mercado Negro Flotante. Nuevamente el chip de Goal se estropea, dando pie a una destrucción y reconstrucción del personaje bastante curiosa.

Con la intervención de Doc, un manitas al que Rufus conoce en el primer juego, la personalidad de Goal consigue salvarse aunque dividida en tres cartuchos diferentes. Así, nos encontramos a Lady Goal, una dama educada y arrogante; Spunky Goal, malhumorada y violenta; y Baby Goal, inocente e ingenua. De esta forma, el jugador debe ir resolviendo distintos puzles utilizando un aspecto u otro de la personalidad dividida de Goal. El personaje continúa así tremendamente cosificado, pasando a ser de objeto de deseo del protagonista y antagonista a simple herramienta.

Aunque como mecánica de juego resulta interesante, puesto que complica las cosas a la hora de resolver los puzles, como tratamiento del personaje tiene un comienzo poco prometedor. La deconstrucción del personaje habría sido más eficaz si hubiésemos conocido mejor a Goal en su forma original. Durante la mayor parte del primer juego, Goal está inconsciente y aprendemos poco de cómo es ella. En esta segunda parte, enseguida se divide su personalidad en tres, por lo que tampoco aprendemos nada de la Goal original. Así, estas tres partes de su personalidad no tienen mucho sentido para el jugador, que las acepta como podría haber aceptado otras.

No obstante, con el avance de la aventura, las tres variantes de Goal comienzan a tener mayor valor narrativo. Si en un principio eran fragmentos (muy simplistas) de la Goal original, poco a poco van tomando entidad propia, tomando decisiones independientes las unas de las otras y convirtiéndose en personajes en sí mismos. Continúan estando en un segundo plano y, hasta cierto punto, supeditadas a las acciones y los deseos de los personajes masculinos principales, pero dejan de ser simples herramientas. A fin de cuentas, todos los personajes (sean masculinos o femeninos) dependen del protagonista y en algún momento se convierten en herramientas para resolver los puzles. La diferencia principal es que en el resto su personalidad está fuertemente construida desde el principio, mientras que Goal se hace poco a poco.

Además de los personajes que repiten de la anterior entrega (Goal, Cletus, Doc, Toni...), aparecen otros nuevos, destacando Janosch y los

otros miembros de la resistencia contra el Organon (la fuerza militar de Elysium) y Donna, líder del grupo de Crimen Desorganizado. Donna es uno de los personajes más curiosos por haber sido reducido a simple marioneta. Se presenta como una desequilibrada, cuyo implante cerebral también está defectuoso y resulta peligrosa. Sin embargo, no tarda en usarse como muñeca para implantar ahí una de las personalidades de Goal. Ni siquiera se da importancia a qué sucede con Donna al haber sido prácticamente asesinada, simplemente se asume que desaparece y su función debe ser la de recipiente.

Así, desde el punto de vista académico tenemos en Donna un rol muy llamativo. Si en la tercera parte de la saga española *Runaway* veíamos que un personaje se convertía en una especie de avatar controlado por el protagonista, aquí tenemos un personaje no jugador convertido en avatar de otro personaje no jugador. Por lo tanto, podríamos hablar de avatares de la narración para los personajes jugadores y de avatares en lo narrado para aquellos que cumplen tal función dentro del universo diegético en el que se mueven.

Una vez más, tenemos un juego que acaba con una trama irresuelta de cara a continuar en próximas entregas. De hecho, se avanza poco en la trama principal. En cuanto a las secundarias, se descubre que el hombre al que Rufus tenía por su padre no era tal, añadiendo así más misterio al origen del protagonista. *Chaos on Deponia* es un segundo acto divertido como el primero pero que deja ligeramente estancada la progresión del relato.

En cuanto a mecánicas, el juego no innova nada con respecto a la primera parte. Continúa con el estilo más clásico y la inclusión de minijuegos con carácter opcional, en los cuales se homenajean otros géneros de videojuegos, como los de lucha. Estéticamente, tampoco hay ningún cambio, dando una sensación de unidad que falta en otras sagas.

Finalmente, al año siguiente se lanzó la última entrega de la saga. *Goodbye Deponia* (Jan Müller-Michaelis, Daedalic Enterteiment, 2013) llegaba para poner punto y final a la historia de Rufus. Ni técnica ni estéticamente hay diferencia alguna con respecto a los otros dos títulos de la serie, continuando con esa unidad de la que acabamos de hablar.

La mecánica, si bien sigue el clásico *point and click* en tercera persona con la inclusión de algunos minijuegos tal y como pasaba en los dos primeros juegos, ahora se beneficia del avance de la historia para complicar la experiencia de juego. En *Goodbye Deponia* descubrimos que Rufus es un clon perdido originario de Elysium y que el Organon está compuesto por tales clones. Rufus es clonado otra vez y el jugador pasa a controlar tres avatares, tres versiones distintas del mismo personaje. El usuario dispone de dichos clones para alcanzar distintos objetivos, teniendo que hacer que interactúen entre ellos.

Con estos nuevos clones y aquellos que ya se conocían (Cletus y Argus), los desarrolladores, con Jan Müller-Michaelis a la cabeza, juegan con el rol de héroe de una manera muy especial. La identidad del propio Rufus es cuestionada constantemente. En el primer juego se construía una personalidad muy bien definida del protagonista y ya comenzaba a incluir elementos de suplantación de personalidad; en el segundo, se iban aumentando los interrogantes acerca del origen del personaje; por último, en el tercero uno de los grandes motores que hacen avanzar el relato es una simple cuestión: ¿Quién es Rufus?

Ya con los nuevos clones se plantea la pregunta de quién es el auténtico. Pero es con los antagonistas con los que se llega al punto máximo de esta reflexión. Rufus, quien se supone alguien egoísta y egocéntrico, debe hacer al final el gran sacrificio. Se hace pasar por uno de sus enemigos para que Goal y los demás puedan salvar la vida y alcanzar Elysium.

Tradicionalmente, se dice que el héroe es un tipo de personaje que no evoluciona en su esencia más básica. Es algo que hemos visto en las aventuras gráficas tratadas en este libro. En la saga *Deponia* se juega con ese concepto. Cuando Rufus finalmente evoluciona, cuando aprende algo nuevo y cambia, el personaje muere literalmente. Ese cambio provoca su fin. Uno de sus antagonistas, que en el fondo es egoísta como lo era él, toma su lugar y se convierte en el nuevo Rufus. Al final, el juego plantea personajes muy similares físicamente pero también en personalidad, que según sus orígenes y circunstancias (recordemos la máxima de Ortega y Gasset "yo soy yo y mis circunstancias") tienen unos objetivos u otros.

Como ya hemos comentado, en *Daedalic Entertainment* se retratan con la saga *Deponia* como unos grandes seguidores de las aventuras gráficas clásicas. Si en *Chaos on Deponia* tenían un gag que parodiaba las muertes de los juegos de *Sierra On-Line*, el conjunto total de la serie respira el aire autoconsciente característico de esta misma compañía pero también de LucasArts. De hecho, es a los videojuegos de la compañía fundada por el cineasta George Lucas a los que más se parece. La ruptura de cuarta pared y las alusiones a quien está manejando el ratón hacen que nos acordemos de los grandes juegos diseñados por gente como Ron Gilbert y Tim Schafer.

9.2.2. Robots

En 2003, Jakub Dvorský se graduó en la Academia de Artes de Praga, fundando el estudio independiente de videojuegos Amanita Design, situado en la República Checa. Su primer juego se tituló *Samarost* (Jakub Dvorský, Amanita Design, 2003), desarrollado en *flash* y disponible de forma gratuita online. De hecho, fue su proyecto final en sus estudios. Dos años más tarde, Václav Blín llegó a Amanita Design, encargándose de la animación. Esta incorporación dio lugar a *Samarost2* (Jakub Dvorský, Amanita Design, 2005), que llevaba mucho más lejos elementos de su antecesor.

Ambos juegos son aventuras gráficas *point and click*, género en el que los desarrolladores alcanzaron reconocimiento internacional gracias al lanzamiento de *Machinarium* (Jakub Dvorský, Amanita Design, 2009), una aventura protagonizada por un simpático robot en una ciudad donde todos los habitantes son máquinas. Ha recibido varios premios, destacando los de Mejor Juego Indie de 2009 tanto en Gamasutra como en *VGChartz.com*.

Machinarium arranca con una estructura *in media res*, es decir, en mitad de la acción, con el relato ya empezado. Josef, que así se llama el robot protagonista, es arrojado a un montón de basura en mitad de ninguna parte. Con un sencillo tutorial que enseña la mecánica del juego, el usuario debe recuperar las piezas del robot que ha perdido en la caída y poner rumbo a Machinarium, la ciudad en la que se encontraba.

Una vez allí, vamos avanzando poco a poco hasta conseguir adentrarnos en la ciudad y, poco a poco, ir descubriendo qué ha ocurrido y cuál es la motivación del héroe. En *Machinarium* hay unos robots malvados que están atentando contra la ciudad y se dedican a hacer daño a los demás; por su culpa, Josef acabó en el vertedero separado de su novia, a quien tienen secuestrada trabajando en la cocina. Toda esta historia, sencilla, casi de cuento, se va conociendo paulatinamente conforme se interactúa con diferentes personajes. Sin embargo, no hay diálogos. En su lugar, el juego utiliza los globos típicos del cómic, pero no usa texto para transmitir la información pertinente, sino animaciones.

El videojuego se estructura en varios niveles. Hay un sistema de pistas que guarda relación con esta estructura, dando una sola pista por escenario. No obstante, también existe la posibilidad de acceder sin salir del mismo juego a una guía que indica el camino paso a paso. Sin embargo, esto no es un simple regalo de los desarrolladores para que el usuario no se quede atascado: tiene que ganárselo. Esta guía se presenta en forma de libro y para abrirlo debe superar previamente un minijuego. Como antes, en la guía no hay texto, sino que se explica todo a través de imágenes.

Machinarium, que está desarrollado con *Adobe Flash*, guarda un precioso apartado visual, que da un aspecto de envejecido a los personajes, escenarios y objetos que pueden verse en el juego. Está realizado con dibujos a mano y hay algunos elementos rescatados de *Samarost 2*. El juego ganó el Premio IGF a la Excelencia en el Arte Visual en el año de su lanzamiento.

Estas mecánicas son en general las típicas de una aventura gráfica *point and click*, aunque hay una variación que puede llegar a poner a prueba la paciencia del jugador. En las aventuras gráficas clásicas, el usuario podía hacer clic en cualquier objeto del escenario y el protagonista se acercaba para interactuar con el mismo. En el título que nos ocupa, sólo se puede interactuar con los objetos que están al alcance del personaje, lo que complica las cosas a la hora de ir buscando *hotspots*.

9.2.3. The Stanley Parable: *el metavideojuego definitivo*

The Stanley Parable (Davey Wreden y William Pugh, Galactic Cafe, 2013) fue uno de los grandes juegos revelación en el año de su lanzamiento. Ha recibido varios reconocimientos: ganador en *BigSushi.fm* 2013, dos menciones honorables en los *IGF* 2013 y nominado a mejor juego independiente y mejor juego de *PC* en los *Spike VGX Adwards* del mismo año. Pero el exitoso recorrido de *The Stanley Parable* comenzó varios años antes.

En 2011, el joven estadounidense Davey Wreden lanzó en Internet un *mod* del popular *Half Life 2* (Marc Laidlaw, Valve Corporation, 2004). La palabra *mod* proviene de *modification* y se refiere a una modificación en el código de un juego para sumar algo nuevo. Puede ser un cambio sencillo, como añadir nuevos aspectos para los personajes, o puede llegar incluso a cosas más complejas, como crear nuevos juegos, la mayoría bastante cortos. El *mod* que realizó en solitario Wreden llevaba el título de *The Stanley Parable* (cuya traducción sería *La parábola de Stanley*) y era un pequeño videojuego que experimentaba con la linealidad y la supuesta capacidad de elección de un usuario dentro de un videojuego.

El éxito de este proyecto fue enorme, con críticas muy positivas por parte de la comunidad de jugadores. Por ello, Wreden se embarcó en el ambicioso proyecto de realizar un *remake*, esta vez contando con todo un

equipo de desarrolladores para llevar a cabo un juego de mayor duración y más complejo. Así, y tras ganarse el apoyo de los usuarios del sistema de venta de videojuegos *online Steam* en el área *Greenlight* (apartado de *Steam* destinado a presentar juegos y, si consiguen el respaldo suficiente, ponerse a la venta en dicha plataforma), el nuevo *The Stanley Parable* se lanzó al mercado en octubre de 2013. Esta versión fue llevada a cabo por el estudio fundado por Wreden, Galactic Cafe, y fue diseñada por el propio Wreden junto a William Pugh.

The Stanley Parable no es estrictamente una aventura gráfica. De hecho, incluirlo en un género concreto es una tarea complicada. El juego se desarrolla en primera persona y se basa en explorar diferentes caminos y opciones. No hay inventario ni puzles en un sentido tradicional; tampoco hay enemigos a los que abatir ni otros personajes con los que interactuar, salvo el del narrador. Tiene elementos de diversos géneros pero nos centraremos en la narrativa y la toma de decisiones, recursos que han jugado un papel fundamental en la historia temprana y tardía de las aventuras gráficas y, a buen seguro, lo seguirán haciendo.

El juego nos pone en el papel de Stanley, un trabajador anodino de una oficina anodina. La labor de Stanley en su puesto de trabajo siempre es la misma: pulsar teclas de su ordenador según las órdenes que se indican en su monitor. Pero este día parece distinto. Guiado por la voz de un narrador omnisciente, Stanley sale de su despacho (o no) para descubrir que no hay nadie en las oficinas (figura 9.2).



Figura 9.2. *The Stanley Parable* (© Galactic Cafe).

The Stanley Parable está construido de tal forma que sirva como reflexión de la naturaleza limitada de los videojuegos y de la falsa ilusión que se crea en múltiples títulos al darle un número limitado de opciones a elegir al usuario y cuyos resultados son a menudo bastante parecidos entre sí. Es algo que también hace este mismo juego, pero de eso se trata, de mostrar el carácter restringido del medio, ponerlo de manifiesto y a la vez explorar sus posibilidades.

Por un lado, la propia situación laboral de Stanley hace referencia a la tendencia en muchos videojuegos de marcar en la pantalla al usuario qué botones debe pulsar en cada momento a través de los *quick time events* (lo hemos visto, sin ir más lejos, en *The Walking Dead* y *Heavy Rain*). Pero no se trata únicamente de eso: es también el estilo lineal y cerrado de incontables videojuegos. Al mismo tiempo, el narrador se presenta como esta misma función, la de marcar el camino del jugador paso a paso, con pocas salidas permitidas de la historia principal y, las que se permiten, han sido completamente previstas y planificadas. Todo esto sobre lo que reflexionan los desarrolladores acerca de otros videojuegos se da también en *The Stanley Parable* y es lo que le otorga los calificativos de autorreferencial y autoparódico. Es, en definitiva, autoconsciente de que las elecciones que se presentan son en sí mismas una especie de trampa, una cortina de humo que se vende para hacer creer al usuario que sí tiene libertad para hacer lo que quiera en el mundo virtual que presenta un videojuego determinado.

El juego llega a insinuar que sin elección no hay vida, puesto que el individuo se encamina desde un primer momento a un inevitable final prefijado, pasando por una serie de estados y situaciones ya predefinidas e inalterables, mientras que la vida es algo imprevisible y caótico. Por lo tanto, la simulación de una vida en videojuego es algo imposible, estando limitada por una serie de factores, ya sean los recursos tecnológicos para poner en marcha dicha simulación o por las fronteras marcadas por los propios desarrolladores.

El narrador cuenta la historia en pasado, como haría esta misma figura literaria en una novela, dando por sentado lo que ocurre. Lo interesante del juego está en explorar las variantes, qué ocurre si el usuario hace caso de las órdenes indicadas o si por el contrario decide ignorarlas. Así, las posibilidades se multiplican.

Dicho narrador, presentado como un ente que controla lo que ocurre, representa la figura del demiurgo. Este personaje hace continuas referencias a la historia que tiene preparada para Stanley, frustrándose cuando éste no le hace caso. En esta situación, puede encarnar incluso el papel de demiurgo fallido. Si el jugador toma una serie de decisiones "no previstas", la realidad

ficticia representada en el videojuego se colapsa, se rompe, hasta que este narrador/demiurgo se da por derrotado y pone fin a la historia. Es uno de los ejemplos más claros de la autoconsciencia que se halla en este videojuego.

En una determinada variante, el narrador, harto de ser contradicho por Stanley (es decir, el jugador), provoca un salto de diégesis radical como no hemos visto en ningún otro videojuego de los comentados. El protagonista es transportado a escenarios de otros videojuegos, *Minecraft* (Markus Persson, Mojang AB, 2010) y *Portal* (Valve Corporation, 2004), aunque sigue estando presente la voz del narrador.

Todas estas decisiones que son la base del juego conforman la no linealidad y la multilinealidad del mismo, dando lugar a pequeños relatos dentro del gran relato que es *The Stanley Parable* y que son los que componen el título. Dependiendo del camino escogido, el narrador/demiurgo puede pedir al usuario que vuelva atrás sobre sus pasos para retomarlo a partir de un determinado momento, algo que tiene repercusiones en la propia historia tal y como estaba planeada por el narrador.

No obstante, el narrador no es la figura con la posición jerárquica más alta. Por encima de él, hay una narradora, quien toma el relevo de su contrapartida masculina (una divinidad con autoridad sobre el demiurgo). La narradora cuenta la historia del narrador relatando la historia de Stanley: un relato dentro de otro relato. Con esta nueva figura, se transporta al protagonista a una nueva diégesis: en ella, Stanley cae en un escenario que es un museo de la propia historia de *The Stanley Parable*. En él, como si de una exposición se tratara, el usuario, a través de su avatar, puede encontrar distintos elementos (decorativos o no) que componen los otros escenarios. Van acompañados de notas explicativas y hasta se muestran algunas ideas que se plantearon durante el desarrollo del juego pero que se descartaron del producto final. Así, se deja de hablar de Stanley, el personaje, para empezar a hablar explícitamente de *The Stanley Parable*, el videojuego. Nuevamente, nos encontramos el rasgo de la autoconsciencia de este título como uno de sus más característicos.

Finalmente, cada vez que una de las líneas narrativas se agota, el juego regresa al principio para que el usuario pueda volver a empezar, explorando otro camino diferente (aunque siempre está la opción de repetir el anterior). De esta forma, el juego nunca termina en realidad, sino que hay un bucle infinito por el que el fin de un camino lleva de nuevo al punto de partida. Así, lo que le ocurre a *The Stanley Parable* es que se agota, se consume como una llama, en el momento en que el usuario ha examinado todas las posibilidades, pero no finaliza como un relato lineal al uso.

9.6. Los juegos de este capítulo

Videojuego	*Diseñadores*	*Desarrolladora*	*Año*
Vulgus	Tokuro Fujiwara	Capcom	1984
Penguin Adventure	Ryouhei Shogaki y Hideo Kojima	Konami	1986
Mega Man	Akira Kitamura	Capcom	1987
Snatcher	Hideo Kojima	Konami	1988
Street Fighter	Hiroshi Matsumoto	Capcom	1988
Castlevania	H. Akamtsu	Konami	1990
Policenauts	Hideo Kojima	Konami	1994
Captain Commando	Akira Yasuda y Junichi Ohno	Capcom	1995
Suidonken	Junko Kawano, Jun Saito, Kō. N y Toshiyuki Tanaka	Konami	1996
Resident Evil	Shinji Mikami	Capcom	1996
Resident Evil 2	Kazuhiro Aoyama, Junya Watanabe,Masaaki Yamada	Capcom	1998
Metal Gear Solid	Hideo Kojima	Konami	1998
Twinbee RPG	Junko Kawano y Katsuaki Matusbara	Konami	1998
Dino Crisis	Shu Takumi, Kuniomi Matsushita y Hiroyuki Kobayashi	Capcom	1999
Shadows of Memories	Junko Kawano	Konami	2001
Samarost	Jakub Dvorský	Amanita Design	2003
Half Life 2	Marc Laidlaw	Valve Corporation	2004
Samarost2	Jakub Dvorský	Amanita Design	2005
Phoenix Wright: Ace Attorney	Shu Takumi	Capcom	2005

Phoenix Wright: Justice for all	Shu Takumi	Capcom	2006
Brain Training	Kouichi Kawamoto	Nintendo	2006
Phoenix Wright: Ace Attorney trials and tribulatios	Shu Takumi	Capcom	2007
Professor Layton and the Curious Village	Akira Tago y Akihiro Hino	Level 5	2007
Professor Layton and the diabolical box	Akihiro Hino y Akira Tago	Level 5	2007
Portal	Valve Corporation	Valve Corporation	2007
Apollo Justice: Ace Attorney	Takeshi Yamazaki, Keisuke Yamakawa	Capcom	2007
Professor Layton and the unwound future	Akihiro Hino y Akira Tago	Level 5	2008
Time Hollow	Junko Kawano	Konami	2008
Machinarium	Jakub Dvorský	Amanita Design	2009
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Takeshi Yamazaki, Yuuki Furukawa,Yuki Nakamura y Fumiaki Iwaoka	Capcom	2009
Professor Layton and the last spectre	Akihiro Hino y Akira Tago	Level 5	2009
Zack y Ombra: The Phantom Amusement Park	Junko Kawano	Konami	2010
Minecraft	Markus Persson	Mojang AB	2010

Ghost Trick, Phantom Detective	Shu Takumi	Capcom	2010
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth 2	Takeshi Yamazaki, Yuuki Furukawa,Yuki Nakamura y Fumiaki Iwaoka	Capcom	2011
Professor Layton and the miracle mask	Akihiro Hino y Akira Tago	Level 5	2011
The Stanley Parable (Mod)	Davey Wreden	–	2011
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney	Shu Takumi	Capcom y Level 5	2012
Layton Brothers: Mystery Room	Tatsuya Shinkai	Matrix Software	2012
Deponia	Jan Müller-Michaelis	Daedalic Entertainment	2012
Chaos on Deponia	Jan Müller-Michaelis	Daedalic Entertainment	2012
Goodbye Deponia	Jan Müller-Michaelis	Daedalic Entertainment	2013
Phoenix Wright: Dual Destinies	Yoriki Daigo, Natsuki Ikawa, Takanori Amano, Ryo Satoh y Shin Kurosawa	Capcom	2013
Professor Layton and the Legacy of Super Civilization	Akihiro Hino y Akira Tago	Level 5	2013
The Stanley Parable	Davey Wreden y William Pugh	Galactic Cafe	2013
Professor Layton and the Azran Legacy	Akira Tago y Akihiro Hino	Level 5	2014

10

Una posible mirada al futuro

10.1. Recapitulando

En este libro hemos pasado de los conceptos teóricos más básicos en torno al videojuego a profundizar en el concepto y la evolución de las aventuras gráficas. Las fuertes primeras directrices marcadas por Sierra On-Line siguen estando presentes en la base un buen número de aventuras actuales. Pero el género no se ha estancado ahí.

10.1.1. Tendencias de jugabilidad y gráficos

La revolución en cuanto al control de los personajes que marcó Ron Gilbert con su motor *SCUMM* es otro de los grandes elementos que han perdurado, estableciendo el *point and click* como sistema de juego predilecto para las aventuras gráficas. Ni el método textual de las primeras aventuras gráficas ni el control directo visto en algunas de las posteriores han conquistado tanto a los seguidores de este género.

Este control directo ha tenido sus mejores resultados en títulos como *The Walking Dead* o *Heavy Rain*, juegos que, en el mejor de los casos, consideramos un derivado del género (más el segundo que el primero que, sin ser género puro, se acerca algo más). En Telltale Games, una de las empresas actuales de más relevancia en el mercado internacional, aparte del control directo visto en *The Walking Dead* o el posterior *The Wolf Among Us* (Ryan Kaufman, Telltale Games, 2013), han utilizado otro sistema en varios de sus títulos, claramente heredero del *point and click*. En él se seguía controlando al avatar completamente con el ratón, pero para caminar no era suficiente con señalar y clicar, sino que había que arrastrar el mismo ratón en la dirección que se deseara. Esto se debía principalmente a que los personajes se movían en un entorno completamente 3D. Pese a seguir siendo un sistema cómodo, no alcanza el nivel de eficiencia del *point and click* tradicional ni el control directo de sus últimos juegos, razón por la cual se puede sospechar que no volverán a él.

Otros juegos que optaron hace años por el control directo y unos gráficos completamente en 3D no gozaron de tan buena jugabilidad, como ocurrió con el tercer título de la saga *Broken Sword*. Parte del inconveniente que tenía era el uso de cámaras relativamente fijas en lugar de un punto de vista que fuese siguiendo los pasos del avatar.

Por otro lado, ha habido una importante tendencia a realizar aventuras gráficas con personajes modelados en 3D pero moviéndose en un entorno 2D, lo que se conoce como 2.5D. Pendulo Studios trabaja con esa técnica desde su primer *Runaway*, mezclándolo con *cel shading* y obteniendo un magnífico resultado. Sin usar *cel shading*, el juego de Jane Jensen *Gray Matter* también usa las 2.5D, consiguiendo igualmente un gran impacto visual que, desgraciadamente, se ve empequeñecido a causa de los numerosos fundidos a negro del título para evitar mostrar pequeñas cosas pero de complicada ejecución (como abrir y cerrar una puerta).

Otro sistema que tuvo su momento en la historia de las aventuras gráficas fue el *full motion video* (*FMV*). Recordemos que se trata de aventuras realizadas con fotografías y vídeos de acción real. Con esta técnica, encontramos títulos como *Phantasmagoria*, el segundo *Gabriel Knight*, *Tender Loving Care* (David Wheeler, Aftermath Media, 1998) o *The 11th Hour* (Rob Landeros, Trilobyte, 1995). Como ha pasado con *Heavy Rain*, un sector del público criticó este tipo de juegos por sus escasos puzles, asignándoles ya entonces el calificativo de "película interactiva". Es una tendencia que no parece que vaya a volver, especialmente porque la tecnología actual permite unos gráficos muy realistas y esto constituye uno de los factores fundamentales del mercado y el marketing en torno al mismo.

Finalmente, también hay una importante tradición de aventuras gráficas con perspectiva en primera persona (aunque nos hemos centrado principalmente en títulos que emplean la tercera persona). Es el caso de títulos como *Myst* (Rand Miller y Robyn Miller, Cyan, 1993) o *Atlantis: The Lost Tales* (Thomas Boulard, Régis Carlier y Danièle Herbulot, Cryo Interactive Entertainment, 1997). La apuesta por esta perspectiva parece ser consecuencia del *boom* de los *FPS*, pues con posterioridad han ido desapareciendo.

Actualmente, vuelve a elegirse la vista en tercera persona con *point and click* para un buen número de aventuras. Ya se trate de desarrolladores independientes que fueron grandes aficionados en su momento a las hoy llamadas aventuras gráficas clásicas o antiguos desarrolladores que retoman el género que tanto éxito les dio en el pasado, lo cierto es que esta modalidad de juego está volviendo a estar muy presente en las aventuras gráficas. Algunos, como la gente de Pendulo Studios, nunca la abandonaron.

Por otro lado, la potencia gráfica en estos juegos no resulta muy importante para la mayor parte de su público: las reacciones negativas hacia *Heavy Rain* así lo demuestran. Esto facilita la expansión del género a otras plataformas fuera de las videoconsolas de última generación o los ordenadores, como pueden ser los dispositivos móviles: teléfonos inteligentes y tabletas. Las pantallas táctiles de estos aparatos se adaptan estupendamente a sistemas tan sencillos como el *point and click*, sustituyendo el puntero por el propio dedo del usuario; casi se podría rebautizar el sistema en estos aparatos como *look and touch*. Pendulo Studios y Revolution Software son algunas de las compañías que han adaptado sus juegos a estos dispositivos móviles.

No obstante, viendo la tendencia de las últimas aventuras gráficas, se mantenga o no el *point and click* o conviva éste con juegos de control directo del avatar, lo que sí parece claro es que la dificultad de los puzles va a seguir disminuyendo. La época en la que los jugadores podían tardar horas tratando de resolver un puzle queda atrás, al menos en los estudios más populares: ahora se busca la fluidez, el consumo rápido que permita terminar pronto un juego para comenzar el siguiente.

¿A qué puede deberse este ansia por pasar de un texto a otro? Es la época de Internet, en la que vamos saltando de un enlace al siguiente, sin apenas detenernos en cada sitio. Pero no es un fenómeno tan reciente. La cultura de masas siempre ha tenido algo de eso, el público va de un pro-

ducto a otro. Por ejemplo, al acabar una serie de televisión, el aficionado busca rápidamente algo con lo que llenar ese hueco. El teórico Henry Jenkins, recuperando y analizando el trabajo de Michel De Certau, llama a estos consumidores de relatos "nómadas", puesto que "avanzan constantemente hacia otro texto, apropiándose de nuevos materiales, construyendo nuevos significados" (Jenkins, 2010: 9). Este hecho, aplicado a los videojuegos, ha hecho que los productos desarrollados en los últimos años tengan una duración y una dificultad menores que los que se hacían, por ejemplo, a principios de los noventa. Las aventuras gráficas no quedan ajenas a nada de esto.

Únicamente los títulos de estudios más independientes siguen apostando por una elevada dificultad, tal y como hemos visto en los casos de la saga *Deponia* o *Machinarium*. Alejados del mercado de videojuegos *mainstream*, los desarrolladores de títulos como estos se mueven por inquietudes más artísticas, con la intención de ofrecer el juego al que a ellos, como aficionados, les gustaría jugar, en lugar de algo de consumo fácil y rápido que haga que el usuario compre rápidamente otro producto.

También es en el sector de los videojuegos independientes donde se pueden encontrar los títulos más experimentales, como *The Stanley Parable*. La virtud de estos juegos reside en buena parte en su carácter único, lo que significa que es imposible que marquen tendencia. Pueden influir en alguna medida, pero si su fórmula se repite demasiado pierden valor tanto el original como sus clones.

10.2. Las aventuras gráficas en el mercado digital

Cuando hablamos de medios de comunicación de masas, su situación en el presente y sus posibles futuros, es imposible no referirse en un momento u otro a Internet. La Red de Redes no es un medio de comunicación de masas más, es el gran medio, pues afecta a todos los demás, que encuentran en él nuevas posibilidades y nuevas vías de distribución.

Internet ha abierto múltiples posibilidades para un mercado de juegos en formato digital, descartando así el soporte físico (todavía no, pero parece que la tendencia va en esa dirección). Por un lado, las videoconsolas principales han establecido su propia tienda online donde sus usuarios, aparte de acceder al modo multijugador en línea de muchos juegos, pueden comprar los juegos que deseen. En algunos casos, se ofertan tanto

nuevos lanzamientos como juegos antiguos de otras plataformas que han dejado de distribuirse en formato físico.

Por otro lado, portales similares han aparecido destinados a juegos de PC, siendo los más conocidos Steam y Good Old Games, más conocido como GOG. Este último sitio de Internet basó su éxito inicial en la recuperación de títulos antiguos y su compatibilización con los ordenadores actuales. Aunque se ha ido expandiendo a juegos actuales, los clásicos siguen siendo una parte importante de su negocio. Entre ellos lógicamente las aventuras gráficas han destacado, rescatando clásicos como la saga *Gabriel Knight* o *Beneath a Steel Sky*. Gracias al éxito de esta fórmula y al bajo coste de distribuir digitalmente, compañías más pequeñas han visto su camino para llegar al consumidor, lo que ha permitido que juegos independientes como *Deponia* o *Machinarium* se hayan convertido ya en un referente dentro de las aventuras gráficas. Algunos éxitos digitales posteriormente han llegado al soporte físico, como ha ocurrido con algunas aventuras desarrolladas por Telltale Games, para así expandirse a ese público (cada vez más reducido pero aún importante) que no termina de confiar en el mercado *online*.

Steam, además, tiene un sistema (no exento de polémica) llamado Greenlight. A través de él, equipos de desarrollo pueden presentar sus proyectos y juegos ante la comunidad de usuarios que decide a través de votación qué juegos quiere ver en el portal y adquirirlos. Así, tenemos un nuevo altavoz para los desarrolladores independientes emergentes, que son más importantes que nunca para el avance de las aventuras gráficas.

¿A qué se debe esto? ¿Por qué las grandes compañías ya no se dedican a las aventuras gráficas? Algo de esto ya se ha comentado anteriormente en este libro. Uno de los principales factores que las distribuidoras tienen en cuenta a la hora de valorar un juego es el modo multijugador online. No es imprescindible, pero es una característica que lleva años ganando terreno en el mercado. Las aventuras gráficas nunca se han prestado a ello, por lo que perdieron interés económico.

Hay que añadir el hecho ya mencionado de la creciente importancia de la espectacularidad de gráficos y grandes efectismos en los videojuegos. La aventura gráfica, un género reposado, tranquilo, de contemplación y desafíos mentales tampoco se beneficia de este rumbo. No se malinterprete esto: un cuidado aspecto visual es algo fundamental para el éxito de la aventura gráfica. Pero la tecnología más reciente, que siempre es lo más demandado, es algo que se lleva gran parte del presupuesto de un juego. Una aventura gráfica no lo necesita. Funciona mejor con una

tecnología menos potente pero que soporte escenarios detallistas para una gran cantidad de puzles. El presupuesto se reclama más en el desarrollo de estos puzles y la historia que se cuenta que en adoptar la última tecnología gráfica. Si sumamos esto al descenso en la dificultad generalizada en los desafíos de los videojuegos de la que hemos hablado con anterioridad, tenemos otro importante factor para la pérdida de posición de las aventuras gráficas.

Por estos motivos, se ha hablado durante mucho tiempo de las aventuras gráficas como de un género muerto. Pero ¿hasta qué punto esta afirmación es cierta? Para empezar, tenemos proyectos como el *ScummVM*, que distribuye un programa de forma gratuita para jugar a aventuras gráficas clásicas con los ordenadores de hoy día. Pero no se trata solo de revivir épocas pasadas, la verdad es que el desarrollo de las aventuras gráficas nunca se ha detenido. Ron Gilbert afirma que no es cierto que el género haya muerto, que sigue habiendo el mismo número de jugadores aficionados a éste que el que había a principios de los años noventa. Para el diseñador, la clave está en que el resto del público de videojuegos sí ha crecido enormemente, mientras que el de las aventuras gráficas se ha mantenido igual. Esto convierte lo que fue un género mayoritario en un nicho muy particular (Gilbert y Schafer, 2012: 6).

No obstante, el público de las aventuras gráficas parece ser suficiente para mantener el género a flote. No hay que olvidar que el coste del desarrollo de un juego de estas características es muy inferior al que puede suponer crear uno de los llamados triple A (el equivalente en videojuegos a los *blockbusters* cinematográficos o las novelas *best-seller*), por lo que necesita una recuperación de inversión y beneficios menores.

Otra estrategia comercial adoptada para rentabilizar los juegos y que hemos de recordar es la planificación con carácter episódico. Como ya hemos visto, un mismo videojuego se divide en varios capítulos que van saliendo periódicamente. El consumidor puede optar a comprar de uno en uno o pagar un pase de temporada para acceder a cada parte según se vaya publicando. Esta vía es especialmente interesante porque, como vimos en capítulos anteriores, afecta a la narrativa, que debe emplear recursos tales como el *cliffhanger* para que el jugador no pierda el interés desde el lanzamiento de una entrega a la siguiente. Al mismo tiempo, ayuda a la financiación del juego en sí, ya que con las ventas de un episodio se pueden cubrir mejor los gastos de desarrollo del siguiente.

10.2.1. El papel de los distribuidores y el *crowdfunding*

Hemos hecho un repaso a cómo Internet abre nuevos canales de distribución para los videojuegos, especialmente aquellos desarrollados por profesionales que aún no tienen una posición fuerte en el mercado. Si ya esto hace plantearse en qué papel se verán los distribuidores tradicionales en el futuro, surge un nuevo concepto que les pone las cosas más complicadas: el *crowdfunding*.

Tradicionalmente, un equipo de desarrollo planteaba un proyecto de videojuego a una distribuidora (conocida en el ámbito anglosajón como *publisher*) y, si ésta estaba interesada, se creaba una colaboración para financiar el título en cuestión. Las distribuidoras esgrimían estudios de mercado como argumentos para rechazar o aceptar proyectos. Frases del tipo "el público no quiere ese tipo de juegos" se utilizaban para rechazar títulos, entre ellos, muchos del género de las aventuras gráficas.

Gracias a la democratización de Internet, los desarrolladores tienen ahora contacto directo con los jugadores para preguntarles qué juegos quieren. Aquí es donde entra en juego el *crowdfunding* o financiación en masa, un sistema por el que alguien con una idea (no tiene por qué ser un videojuego, puede tratarse de cualquier cosa) presenta su proyecto a la comunidad de internautas y estos deciden donar dinero o no para su desarrollo. Se suele establecer un sistema por el que, según el dinero que haya dado, el contribuidor (conocido como *backer*) recibe más o menos recompensas. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos financiados de esta manera, se suele establecer una cantidad mínima para recibir una copia digital del mismo y, a partir de ahí, se ponen escalones para obtener todo tipo de extras: copia física, banda sonora, etc.

Estas campañas de financiación suelen concentrarse en portales destinados expresamente a ello. De lo contrario, sería muy difícil destacar entre toda la información de Internet y lograr sus objetivos. Una de las webs más populares de las que se dedican a esto es Kickstarter.

A) Double Fine y Kickstarter

El caso más popular en el terreno de los videojuegos relacionado con el *crowdfunding* es el de la compañía liderada por Tim Schafer. La empresa Double Fine presentó una campaña junto a *2 Player Productions* en Kick-

starter para desarrollar una aventura gráfica *point and click* que recogiese el testigo de los juegos desarrollados por el propio Schafer y Ron Gilbert (también involucrado en este nuevo proyecto) cuando trabajaban en LucasArts: *Maniac Mansion*, *Monkey Island*, *The Day of the Tentacle*...

Como meta, se habían marcado la recaudación de 400.000 dólares. El éxito fue tan abrumador como inesperado para ellos. En poco tiempo habían superado con holgura esa meta y al final de la campaña habían recaudado 3.336.371 dólares de 87.142 *backers*. Esto demostraba que los argumentos de los distribuidores no siempre eran válidos y que había otros intereses en juego, como fomentar cierto tipo de productos.

Ahora bien, con un presupuesto tan abultado, a Tim Schafer y su equipo se le planteaban dos opciones. Podía seguir con su plan original de un juego modesto de escaso presupuesto y guardar el resto del dinero, o podía utilizar todo lo recaudado para un juego más ambicioso. Fue esta segunda alternativa por la que se decantaron.

Se diseñó el juego *Broken Age* (figura 10.1) y se iba actualizando para los *backers* un videoblog en el que se hablaba del proceso de desarrollo de una aventura gráfica, incluidos los problemas que iban surgiendo.



Figura 10.1. *Broken Age* (© Double Fine).

Acabó haciéndose patente que el juego había alcanzado unas dimensiones desmesuradas y, de repente, los más de tres millones de dólares se habían quedado cortos. La empresa comenzó a lanzar ofertas de sus anteriores juegos en formato digital para obtener más dinero que derivar a *Broken Age*. Finalmente, Tim Schafer comunicó que, para terminar el proyecto, se lanzaría la primera mitad del mismo en enero de 2014 y con el dinero recaudado terminarían el título, cuya segunda parte saldría como actualización gratuita de la anterior.

La decisión ha traído polémica y crítica a Double Fine y Tim Schafer, acusados de no entregar el producto que prometieron. Sin entrar a valorar la postura adoptada por el equipo, lo cierto es que lo sucedido aporta un argumento más al debate del *crowdfunding*, la distribución independiente de grandes compañías y el futuro de la industria. El primer gran éxito de este sistema ha estado cargado de problemas, pero ¿es suficiente para detener este fenómeno?

Algo más desapercibido, precisamente por no acarrear tantos imprevistos (o, al menos, por no haberse hecho públicos), ha pasado el caso de Revolution Software. La empresa de Charles Cecil presentó una campaña para desarrollar la quinta parte de la saga *Broken Sword*, cuya fecha de salida se situó a finales de 2013. Se trataba de un éxito asegurado ya que el juego estaba prácticamente amortizado antes de que el público pudiese siquiera probarlo.

Estos dos casos ponen de manifiesto algo más: el *crowdfunding* tiene más probabilidades de éxito si detrás de cada campaña hay gente de renombre, aunque esto ni siquiera es una garantía. Por lo tanto, ¿hasta qué punto es una opción viable para pequeños estudios que están dando sus primeros pasos?

Sea como sea, el *crowdfunding* ya está jugando un papel importante en la revalorización de las aventuras gráficas. En el futuro más inmediato, lo seguirá haciendo. Sólo podemos teorizar basándonos en que hasta ahora nos hemos encontrado con éxitos gracias a esta fórmula, aunque algunos se hayan tropezado con contratiempos. Por lo tanto, sostenemos que la financiación en masa encontrará una posición más estable y llegará a ser, con tiempo y cambio, un camino importante para los primeros proyectos de nuevos desarrolladores aunque no la única vía.

10.3. Los juegos de este capítulo

Videojuego	Diseñadores	Desarrolladora	Año
Myst	Rand Miller y Robyn Miller	Cyan	1993
The 11th Hour	Rob Landeros	Trilobyte	1995
Atlantis: The Lost Tales	Thomas Boulard, Régis Carlier y Danièle Herbulot	Cryo Interactive Enterteiment	1997
Tender Loving Care	David Wheeler	Aftermath Media	1998
The Wolf Among Us	Ryan Kaufman	Telltale Games	2013
Broken Age	Tim Schafer	Double Fine y 2 Player Games	2014

Referencias

Aarseth, Espen J. (1997): "No linealidad y teoría literaria" en Landow, George P., *Teoría del Hipertexto*, Editorial Paidós. Barcelona.

Cage, David (2013): Artículo "David Cage: *No one should be allowed to define what a game is*". *Gamespot*. Disponible en http://www.gamespot.com/articles/david-cage-no-one-should-be-allowed-to-define-what-a-game-is/1100-6415457/ Consultado el 30/03/2014.

Cecil, Charles: Entrevista por Ecke, Michael y Clausen, Peter (2006): Disponible en *G Wie Gorilla*. (http://www.g-wie-gorilla.de/index.php?option= com_content&task =view&id=118&Itemid=18) Consultado el 29/03/2014.

Cecil, Charles: Entrevista por Grandío, Pablo (2013): Disponible en Vandal (http://www.vandal.net/reportaje/charles-cecil-y-la-libertad-del-crowdfunding/4) Consultado el 29/03/2014.

Chatman, Seymour (1990): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. Madrid.

Gilbert, Ron y Schafer, Tim (2012): *Double Fine Adventure! // Ron Gilbert's Words of Wisdom to Tim Schafer [FULL 35 MINUTES]. 2 Player Productions*. Entrevista en vídeo disponible en http://www.youtube.com/watch?v=re_LWmRJK-g.

Freud, Sigmund (1908): *La moral sexual "cultural" y la nerviosidad moderna*. Consultado en: http://www.elalmanaque.com/psicologia/freud/29.htm.

Hernadi, Paul (1978): *Teoría de los géneros literarios*, c Bosch, Casa Editorial, S.A. Barcelona.

Jenkins, Henry (2010): *Piratas de Textos: Fans, Cultura Participativa y Televisión*. Paidós, Barcelona.

Jensen, Jane, entrevista por Boyes, Emma (2007): "Q&A: Jane Jensen talks Gray Matter" en *Gamespot.com*. Disponible en www.gamespot.com/articles/qanda-jane-jensen-talks-gray-matter/1100-6164900 Consultado el 29/03/2014.

Jensen, Jane: Entrevista en http://la-aventura.net/entrevistas/entrevista-jane-eng. Consultado el 29/03/2014. (2007).

Jensen, Jane: Entrevista por Michaud, Robert y Jong, Philip en *Adventure Classic Gaming* (2003-2006). Disponible en http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/179. Consultado el 29/03/2014.

Kalata, Kurt (2011): *The Guide of Classic Graphic Adventures, Hardcoregaming101.net*.

Lowe, Al: "Interview - Al Lowe" en Kalata, Kurt, *The Guide of Classic Graphic Adventures, Hardcoregaming101.net* (2011).

Liestøl, Gunnar (1997): "Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en hipertexto" en Landow, George P., *Teoría del Hipertexto*, Editorial Paidós. Barcelona.

Otero, César: *Meristation* (2012): "New York Crimes, Análisis" en la web *Meristation*. Disponible en http://www.meristation.com/pc/new-york-crimes/ analisis-juego/1759776?p=1 Consultado el 29/03/2014.

Vallejo, Miguel (2008): "Juegos y videojuegos" en VV.AA., *Mondo Pixel vol. 1*, Editorial Tébar. Madrid.

Sark, Jónatan (2010): "Roberta Williams: la mujer sierra" en VV.AA., *Mondo Pixel vol. 3*, Editorial Tébar. Madrid.

Otras fuentes de información

A Short History of LucasArts, Edge-Online (2006-2009). Disponible en: http://www.edge-online.com/features/short-history-lucasarts/ Consultado el 31/03/2014.

Ardny (Sandra Jiménez Duarte) (2013): Crítica *The Stanley Parable* en la web *Indie-O-Rama*. Disponible en http://www.indieorama.com/the-stanley-parable/ Consultado el 31/03/2014.

Hamilton, Kirk (2011): The Stanley Parable *Turns Video Game Storytelling On Its Head*, en la web *Kotaku*. Disponible en http://kotaku.com/5829254/the-stanley-parable-turns-video-game-storytelling-on-its-head/all Consultado el 31/03/2014.

Mattas, Jeff (2011): *Interview:* The Stanley Parable *developer Davey Wreden* en *Shacknews*. Disponible en http://www.shacknews.com/article/70363/ interview-davey-wreden-on-stanley-parable-remake-and-self-taught Consultado el 31/03/2014.

Seale, Julian y Jong, Philip (2008-2010): Entrevista a Rafael Latiegui en *Adventure Classic Gaming*. Disponible en http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/305/ Consultado el 31/03/2014.

Vídeo: *Ron Gilbert - Maniac Mansion Postmodern*. Disponible en https://www.youtube.com/ watch?v=wNpjGvJwyL8

http://classicgames.about.com/

http://www.mobygames.com/

http://www.moddb.com/

http://www.pendulo-studios.com/

http://rickadams.org/adventure/

http://www.telltalegames.com/



AUTORES Y MAESTROS DEL VIDEOJUEGO



Esta obra hace un repaso a la trayectoria profesional de algunos de los más importantes diseñadores de videojuegos dedicados a este género, desde Roberta Williams en Sierra On-Line hasta desarrolladores independientes, como Jakub Dvorský de Amanita Design. Desde un enfoque académico y sin renunciar a la sencillez, a lo largo de los capítulos del libro se realiza un análisis de los títulos que definieron las aventuras gráficas y se avanza en el tiempo hasta llegar a sus nuevas manifestaciones. El presente volumen encantará a los aficionados, además de servir como bibliografía a otros teóricos del videojuego.







